HAPPY-COMPUTER

Markt&Technik

DER GROSSE SPIELE-SONDERTEIL

September 9/88

Zak McKracken

Erster Test: der Maniac Mansion-Nachfolger

Road-blasters

Flop oder Top?

Tips und Tricks bei





Top in England

Wir haben mit großem Interesse die Rubrik »Top 10« in der letzten Ausgabe Ihres Magazins gelesen. Darin bedauern Sie den immer noch viel zu geringen Anteil deutscher Programme in den vorderen Rängen der Verkaufshitparaden. Unser Spiel »Olli & Lissa« wurde von Firebird veröffentlicht und unser erster großer Erfolg. Im November 1986 erreichte es den 1. Platz der englischen Hitparade. Vielleicht verstehen Sie nun, daß wir amüsiert waren, als Sie in Ausgabe 6/88 schrieben, daß noch nie ein Spiel aus deutschen Landen in den Top 10 Erfolge verbuchen konnte.

(Ralf Döwich, Ionis Software-Entwicklung, 5448 Kastellaun)

Damenwahl

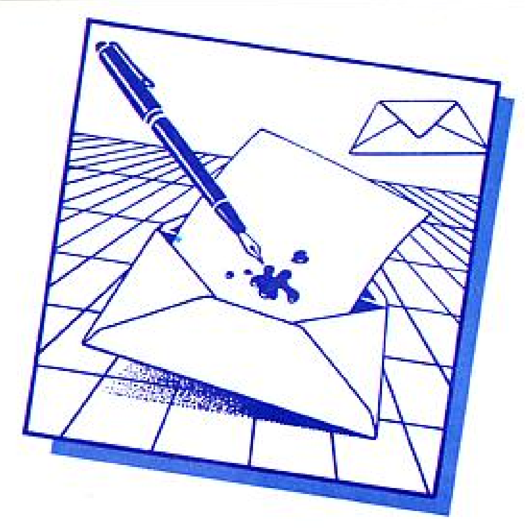
Unser Aufruf in Ausgabe 6/88 (»Mächtig männlich«) blieb nicht ungehört. Viele weibliche Computer-Fans schickten uns Briefe. Ich möchte mich bei allen Leserinnen bedanken, die geschrieben haben. Einige interessante Passagen aus den Briefen wollen wir Euch nicht vorenthalten:

Ich bin 26 Jahre alt, komme aus Wien und arbeite seit fast sieben Jahren als Programmiererin (hauptsächlich am PC). Normalerweise könnte man denken, daß man bei einem solchen Job kein zusätzliches Verlangen mehr nach Computern hat, aber das trifft bei mir nicht zu. Mein Mann und ich sind begeisterte Computerspieler. Meine Lieblinge sind Rollenspiele. Aber ich mag auch alle Wirtschafts-Simulationen, Adventures und Spiele, die verschiedene Elemente in sich haben wie »Elite« oder »Pirates«.

Mit Vorurteilen habe ich manchmal schon zu kämpfen, aber da ich mich bei Computern sehr gut auskenne, kann mir so leicht keiner etwas vormachen. Ich programmiere unter anderem in Assembler, auch wenn es Leute gibt, die das uns Frauen nicht zutrauen. Einmal war es besonders schlimm, da wollte ich bei uns in Wien in einem Geschäft ein Spiel kaufen. Der Verkäufer hat mich zehn Minuten lang völlig ignoriert, aber die drei jungen Burschen, die nach mir gekommen sind, wurden sofort von ihm bedient. Ich habe dann das Geschäft verlassen, ohne etwas zu kaufen und beschlossen, dort nie wieder hinzugehen.

Ich hoffe, daß sich auf Euren Aufruf auch andere Frauen und Mädchen melden, denn es gibt bestimmt genug, die sich für Computer und Spiele interessieren. Und den anderen, die sich nicht dafür interessieren, kann ich nur sagen: Ihr wißt gar nicht, was Ihr Euch entgehen laßt!

(Ursula Wenk, A-1220 Wien)



Meine Erfahrungen beim Kauf von Spielen sind die, daß man in den Computer-Abteilungen der Kaufhäuser oder in Software-Fachgeschäften zu 99 Prozent nur männliche Wesen antrifft. Vielleicht liegt es daran, daß viele Jungen ihre Schwestern nicht an den Computer lassen (aus Angst, sie machen etwas kaputt). Darum können viele Mädchen gar nicht feststellen, wieviel Spaß das Spielen und Programmieren macht.

(Susanne Kablitz, Olfen)

Mein absolutes Lieblingsspiel ist »Shanghai« (auf dem Amiga eines Bekannten). Ansonsten bevorzuge ich entschieden Rollenspiele und Adventures à la »Dungeons & Dragons«, als da wären »Bard's Tale«, »Phantasie III«, die »Ultima«-Serie etc. Reine Ballerspiele lehne ich grundsätzlich ab, strategische Kriegsspiele hingegen faszinieren mich.

Nun zu den Ärgernissen, denen frau in der Männer-Domäne Computerwelt begegnet: Es nervt mich erheblich, daß nur allzu häufig in den Spielen entweder alte Klischees bemüht werden (»Held rettet hilflose, entführte Prinzessin«) oder Frauen gar nicht vorkommen.

Ein weiteres Ärgernis tut sich mir auf, wenn ich Computerkram besorge. Ob Leerdisketten, Spiele oder Farbbänder für meinen Drucker — häufig fühlt sich ein (männlicher) Verkäufer bemüßigt, mich zu fragen, was für einen Computer/Drucker »er« (Bruder, Freund, was immer, in jedem Fall ein Mann) denn hätte! Welche Arroganz!

Es würde mich interessieren, welche Erfahrungen andere Computerbesitzerinnen diesbezüglich gemacht haben. Vielleicht geht es ihnen wie mir: daß sie sich nicht zu Wort melden, weil sie es satt haben, wie ein Wundertierchen bestaunt zu werden.

(Angelika Schöpert, Berlin)

Noch mehr Spiele-Power

Ab der nächsten Ausgabe wird es in Happy-Computer eine Änderung geben, die alle Spiele-Freaks sehr interessieren wird. Wie Ihr vielleicht wißt, gab es bislang sechs Ausgaben des Happy-Specials »Power Play«, das sich ausschließlich mit Computer- und Videospielen beschäftigt. Power Play kam so gut bei Euch an, daß wir beschlossen haben, es ab Happy-Computer 10/88 jeder Happy als dicken Bonus für Spiele-Freaks beizulegen.

Wer schon immer gerne den Happy-Spieleteil gelesen hat, darf sich freuen. In Power Play werdet Ihr nämlich noch viel ausführlicher und umfassender über das Spiele-Geschehen informiert werden, als es bisher im Happy-Spieleteil der Fall war. Alle Beiträge in Power Play werden vom Happy-Spiele-Team geschrieben.

Wenn Ihr Euch also die nächste Happy-Computer kauft, die ab dem 12. September an jedem Kiosk erhältlich ist, bekommt Ihr die neueste Power Play gleich mit dazu. Sie wird von Ausgabe 10/88 jeder Happy-Computer beiliegen. Also, haltet die Joysticks warm bis zur nächsten Ausgabe. Dann bekommt Ihr durch die neue Kombination Happy-Computer plus Power Play noch mehr Tips, Tricks, Trends und Tests aus dem Spiele-Lager.

Euer

Heinrich Lenhardt

Disketten her!

Könntet Ihr den Softwareherstellern nicht vorschlagen, ihre Billigspiele auch auf Diskette herauszubringen. Ich ärgere mich des öfteren, wenn gute Billigspiele nur auf Kassette veröffentlicht werden. Ein bißchen Aufpreis würde ich gerne bezahlen, wenn ich ein Spiel auf Diskette bekäme.

(Franz Fechter, A-1200 Wien)

Der größte Billigspiel-Markt ist eindeutig England, wo kaum ein C 64-Besitzer ein Diskettenlaufwerk hat. Deshalb gibt's fast alle Billigspiele nur auf Kasse... Das Softwarehaus Code Mast... nimmt jetzt auf die Billigspiel-Fans mit Floppylaufwerk Rücksicht und veröffentlicht einige seiner Programme auch auf Diskette für den C 64. Darunter befinden sich Bestseller wie »Grand Prix Simulator« und »BMX Simulator«. Jede Diskette soll zirka 20 Mark kosten und neben dem Spiel ein Mini-Poster enthalten. (hl)

Compilation-Echo

Ich bin völlig für die Spiele-Sammlungen. Endlich bekommt der Käufer für sein Geld mehr Software. Die Einstellung von Heinrich zu diesem Thema finde ich sehr negativ. Die Happy-Redaktion müßte eigentlich auf der Seite der Käufer stehen u... nicht mit erhobenem Zeige... ger den Käufer zu einzelnen Vollpreisspielen zwingen.

(Holger Schmitt, Mainz)

Du hast meinen Kommentar in Ausgabe 6/88 leider etwas mißverstanden. Die Softwarefirmen können sich die Entwicklungskosten für sehr gute, aufwendige Spiele nur leisten, wenn sie vorher mit anderen Titeln genug Geld eingenommen haben. Verkauft ein Softwarehaus auf einer Compilation fünf Spiele zum Preis von einem, nimmt es natürlich weniger ein, als wenn diese Programme einzeln an den Mann gebracht werden.

Ich bin auch für Compilations, aber auf diesen Spiele-Sammlungen sollten nur Programme vorkommen, die mindestens ein halbes oder ein ganzes Jahr alt sind. Sonst kauft eines Tages niemand mehr Vollpreis-Spiele, was eine üble Stagnation bei der Entwicklung von neuen Titeln zur Folge hätte. (hl)

Ab nächsten Monat in Happy-Computer:



Spiele-Spektakel mit Power-Play

Erst die schlechte Nachricht: Ab der nächsten Ausgabe gibt es keinen Spieleteil in Happy-Computer mehr. Jetzt die gute Nachricht: Dafür liegt ab nächsten Monat jeder Happy-Computer die neue Power Play bei. Power Play, Deutschlands großes Computer- und Videospiele-Magazin, erschien bisher unregelmäßig als Happy-Special. Aufgrund der großen Nachfrage wird Power Play von September an monatlich erscheinen — als Super-Beilage für Spiele-Fans in Happy-Computer.

Jeden Monat wird Euch Power Play etwa doppelt so viel Informationen wie bisher der Happy-Spieleteil bieten. Ausführliche Tests der neuen Computerspiele und praktische Tips stehen im Mittelpunkt. Power Play hat aber außerdem viel Neues zu bieten: Informationen über die Trends bei Videospielen und Spielautomaten, Stories, ausführliche Charts aus aller Welt und Starkiller, die verrückteste Comic-Serie diesseits der Milchstraße.

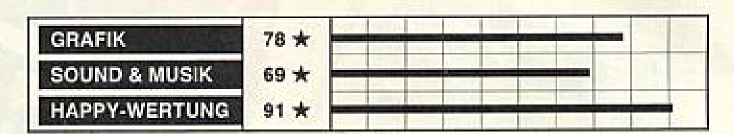
Power Play wird vom gleichen Team geschrieben und gestaltet, das Ihr vom Happy-Spieleteil kennt. Laßt Euch in einem Monat überraschen; Ihr bekommt mit der Kombination Happy-Computer plus Power Play noch mehr Infos über die Spiele-Szene.

Nicht vergessen: Ab 12. September nach Happy-Computer 10/88 Ausschau halten. Die brandneue Power Play liegt bei. (hl)

Zak McKrack

In einem Campingbus zum Mars? Dummheit, die über Telefonleitungen verbreitet wird? Ein Eichhörnchen mit zwei Köpfen? Bei »Zak McKracken« ist alles möglich.

MS-DOS (C 64, Apple II)
zirka 70 Mark (Diskette)



Was würden Sie tun, wenn Sie ein Außerirdischer wären und die Erde erobern möchten? Mit einer Raumschiff-Armada auftauchen? Die ganzen Raumschiffe wären doch viel zu teuer. Außerdem würden bei einem Krieg viel zu viele Ihrer zukünftigen Sklaven getötet werden; nicht gerade die effektivste Invasions-Methode. Es geht auch einfacher: Übernehmen Sie die Kontrolle über das weltweite Telefonnetz. Dann senden Sie über alle Telefonleitungen einen speziellen Ton, der alle Menschen langsam verdummen läßt. Und wenn selbst der Intelligenz-Quotient eines Nobelpreisträgers nur noch einstellig ist, sammeln Sie Ihre neuen Sklaven ganz unblutig ein.

Der Haken an dieser fantastisch klingenden Geschichte: die Außerirdischen gibt es tatsächlich, und sie verwenden genau diesen Plan. Woher Sie das wissen? Ein Außerirdischer von einem anderen, friedlicheren Völkchen hat es Ihnen im Schlaf erzählt. Dummerweise glaubt Ihnen dies kein Mensch, denn Sie sind Zak McKracken, der bekannte Sensations-Reporter. Allerdings haben Sie bis heute fast alle Sensationen, über die Sie schreiben, schlichtweg erfunden. Da Ihnen deswegen niemand auf der Welt Vertrauen schenkt, müssen Sie die Menschheit halt alleine retten.

»Zak McKracken and the Alien Mindbenders« (Zak McKracken und die außerirdischen Dumm-Macher) ist das neue, leicht verrückte Werk der Programmierer von Lucasfilm Games. Das Grafik-Adventure verwendet das gleiche System wie der Hit »Maniac Mansion«. Das Spiel wird komplett mit einem Joystick gesteuert. Um einen Satz wie »Öffne die Tür mit dem Schlüssel« einzugeben, bewegen Sie einen Cursor auf das Wort »Öffne« am unteren Bildschirmrand, dann auf die Tür im Bild und schließlich auf den Schlüssel, der beispielsweise auf dem Sofa liegt. Ihre Spielfigur geht dann automatisch zum Sofa, nimmt den Schlüssel, geht zurück zur Tür und öffnet diese.



Tarnmantel der Aliens: eine Telefon-Firma

Wie bei Maniac Mansion können Sie bei Zak McKracken auch zwischen verschiedenen Personen hin- und herschalten, allerdings erst, wenn Zak diese persönlich kennengelernt hat. Da ist zum Beispiel Annie, eine junge Archäologin, die den letzten Rätseln dieser Welt auf den Grund gehen möchte. Sie hat das dumpfe Gefühl, daß Außerirdische vor Tausenden von Jahren die Erde besucht haben.

Noch verrückter geht es bei Melissa und Leslie zu, zwei Studentinnen, denen Außerirdische im Traum erzählt haben, wie sie ihren Campingbus in ein Raumschiff umbauen können. Die beiden sind zum Mars geflogen und erwarten dort weitere Instruktionen. Um sich die Wartezeit zu verkürzen, geben sie Fernseh-Interviews, haben sich in der Gegend umgesehen und sogar alte Tempel von ehemaligen Mars-Bewohnern gefunden.

Und dann sind da noch die bösen Außerirdischen. Sie haben ungewöhnlich hohe Köpfe, und ihre Augen sitzen etwa 30 Zentimeter höher als bei einem M[illegible]schen. Sie tarnen sich deswegen mit einem großen Cowboyhut, in den sie Augenlöcher geschnitten haben, und setzen sich Jux-Brillen mit buschigen Augenbrauen, großer Nase und riesigem Schnurrbart auf — die perfekte Tarnung, denn seit vielen Jahren sind sie unentdeckt geblieben.

Bei diesem Spiel kommen Sie ganz schön weit rum: Ausgangsort ist San Francisco, und von hier aus verschlägt es Sie nach Südamerika, Mexico, England, Ägypten, Afrika, den Himalaya



In Afrika lernt Zak seltsame Tänze kennen



Hercules-Grafik — nur schwarzweiß, aber immer noch ausreichend



CGA-Grafik — wenig Farben, aber weit verbreitet



EGA-Grafik — viele Farben und das schärfste Bild

en

und sogar ins Bermuda-Dreieck. Nebenbei muß auch noch der Mars untersucht werden. Für langes Spielvergnügen ist also gesorgt.

Zak McKracken ist ein Adventure, das nicht nur durch seine Witze Spaß macht. Es enthält viele kleine Puzzles, die nach und nach immer schwerer werden. So können Sie sich am Anfang an das Spielprinzip gewöhnen, haben dabei auch viele Erfolgserlebnisse. Später müssen aber sogar Adventure-Profis ein wenig knobeln, um an die richtigen Lösungen zu kommen. Dazu kommt, daß Sie fast keine Fehler machen können, die das Spiel sofort beenden oder Sie in eine Sackgasse laufen lassen. Deswegen ist auch nicht bitter notwendig, alle fünf Minuten den

getestete MS-DOS-Version unterstützt alle gängigen Grafik-Formate (CGA, EGA, Hercules). Die C 64-Version wird im wesentlichen mit der EGA-Version, die wir in unseren Bildern zeigen, übereinstimmen. Die MS-DOS-Version überraschte uns durch eine nette zweistimmige Titelmusik und viele witzige Soundeffekte.

Zak McKracken verzichtet auf Disketten-Kopierschutz. Sie können das Programm also problemlos auf Festplatten kopieren oder sich eine Sicherheits-Kopie anlegen. Bei einem Adventure, das oft auf Diskette zugreift, ist eine Sicherheitskopie sicher höchst sinnvoll. Damit Software-Piraten aber nicht allzu freie Hand haben, wird ab und zu ein Sicherheitscode aus dem



chte Handarbeit: Melissas Mars-Wohnmobil

Spielstand zu speichern, wie bei anderen Adventures. Zak McKracken ist sowohl für Anfänger als auch für langjährige Adventure-Spieler gut geeignet. Die Rätsel und Puzzles von Zak McKracken nutzen das Menü-System und den Joystick aus. Da ist beispielsweise die Sphinx, deren Tür man nur öffnen kann, wenn man ein bestimmtes Muster auf einen Stein malt. Für dieses Puzzle wurde extra ein Mini-Malprogramm eingebaut. In einer anderen Szene, in der Zak in die Gewalt der Aliens geraten ist, sieht man den Effekt der Verdummungs-Maschine: Nach und nach verschwinden die einzelnen Wörter aus der Menü-Leiste, während Zak immer dümmer wird.

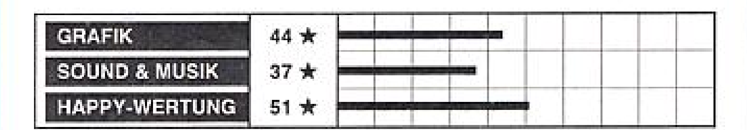
Die Grafik von Zak McKracken ist auf den ersten Blick zwar nicht so toll gezeichnet, dafür haben die Programmierer aber eine ganze Menge auf die zwei Disketten gepackt. Die von uns Handbuch abgefragt. Uns lag zum Test nur die englische Version vor. An einer deutschen Version wird zur Zeit gearbeitet. (bs)

Happy-Empfehlung:
Witziges Grafik-Adventure mit guter Benutzerführung. Sowohl für Einsteiger als auch für erfahrene Spieler geeignet.

Erste Hilfe:
Telefon-Anrufbeantworter einschalten. Tapete im Schlafzimmer abreißen, den gelben Stift aus der Küche darauf ausprobieren. Die Kreditkarte mit der Telefonrechnung unter dem Tisch hervorfischen. Wohnzimmer erstmal aufräumen und den Fernsehapparat in Betrieb setzen. In jede amerikanische Spüle ist ein Müll-Zerhacksler eingebaut.

Roadblasters

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Jeder, der schon einmal mit einem »Roadblasters«-Spielautomaten Bekanntschaft gemacht hat, wird sich auf dessen Computer-Umsetzungen wie aufs Christkind gefreut haben. In unserer Redaktion herrschte jedenfalls nervöse Spannung: Der Redaktionsschluß rückte näher und näher; zum Glück kam die Roadblasters-Version für den C 64 in allerletzter Sekunde noch angerollt.

Das Spielprinzip ist mit dem des Automaten-Vorbilds identisch: Auf 50 Rennstrecken muß der Spieler mit seinem Auto ans Ziel kommen. Das klingt jetzt so aufregend wie eine Einkaufsfahrt mit dem trauten VW Käfer, doch das Roadblasters-Fahrzeug ist mit einem handfesten Gewehr ausgerüstet. Mit ihm können Sie andere Fahrzeuge wegputzen, die auf der Straße vor sich hinbummeln. Doch Vorsicht, nicht alle Gegner können zerstört werden!

Ihr Wagen wird bei einem Zusammenstoß oder Abschuß vernichtet, doch sie bekommen beliebig viele Autos als Ersatz. Allerdings kostet jede Kollision Zeit und Sprit. Steht die Benzinuhr auf Null, ist das Spiel beendet. Zusatz-Benzin verdienen Sie sich durch das Überfahren von roten und grünen Fuel-Kugeln und durch das Erreichen von Streckenabschnitten. Während der Fahrt kann man außerdem ein paar Extras wie ein MG (mit einem MG hat man immer Vorfahrt...) oder einen besseren Motor aufsammeln.

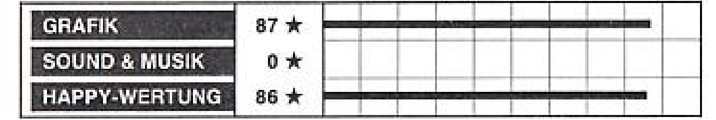
Grafik und Sound der Heimcomputer-Version darf man natürlich nicht mit dem Automaten vergleichen, aber selbst für C 64-Verhältnisse sind sie nicht gerade optimal. Das Spielgefühl leidet merklich darunter. Ein gewisser Unterhaltungswert wird jedoch geboten, aber »blind« würde ich die C 64-Version auf keinen Fall kaufen. Man darf auf die ST- und Amiga-Umsetzungen gespannt sein; vielleicht können sie mehr vom tollen Automaten-Spielgefühl rüberbringen als die mäßige C 64-Version. (hl)

Happy-Empfehlung:
Mischung aus 3D-Autorennen und Ballerei mit 50 Strecken. Zu Beginn kann einer von drei Start-Levels gewählt werden.

Erste Hilfe:
Aus der Abteilung »Dinge, die uns die Anleitung verschwieg«: Der Punkte-Multiplikator erhöht sich, wenn Sie wenig danebenschießen. Effektives Ballern beschert deshalb prächtige Scores.

Corruption

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette)





So schnell geht's: Sie sind durch einen genialen finanztechnischen Kniff zum Teilhaber Ihrer Firma aufgestiegen. Sie bekommen mehr Geld, einen besseren Wagen und eine neue Sekretärin. Alles scheint in bester Ordnung zu sein. Doch wenn Sie nicht aufpassen, ist Ihre Karriere bereits am Nachmittag vorbei. Jemand versucht, Ihnen etwas anzulasten. Er versteckt Kokain in Ihrem Büro, schickt mysteriöse Bestechungs-Schecks und schreckt sogar vor einem Mordversuch nicht zurück.

Klar, daß Sie dem Spuk ein Ende bereiten wollen. Doch wer ist für dieses tödliche Intrigenspiel verantwortlich? Ein neidischer Kollege? Die auffällig arbeitsame Sekretärin? Oder gar Ihre Angetraute, die gerne nebenbei ein wenig fremdgeht? »Corruption« ist ein untypisches Adventure. Man sucht nicht nach Schätzen, sondern muß Personen fragen, ihnen Gegenstände zeigen und Reaktionen beobachten. Ist man sicher, daß man den Burschen am Wickel hat, geht man zur Polizei und erstattet Anzeige — die man allerdings sehr gut begründen muß. Die Polizei ist sehr mißtrauisch, so daß es Ihnen nicht leichtfallen wird, sie zu überzeugen.

»Corruption« ist das vierte Adventure der Software-Profis Magnetic Scrolls, die mit dem Edel-Adventures »The Pawn«, »Guild of Thieves« und »Jinxter« phänomenale Erfolge feierten. Wie die Vorgänger ist auch Corruption technisch makellos. Man bekommt neben einem Adventure, das den Spieler in (fast) jeder Lebenslage versteht, um die dreißig Bilder, die von englischen Künstlern Pixel für Pixel gemalt wurden.

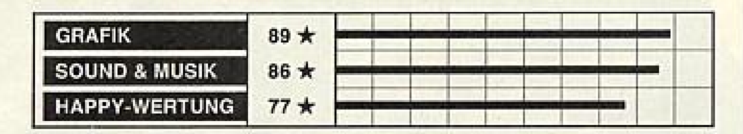
Einsteiger sollten sich allerdings auf einiges gefaßt machen, denn Corruption ist ein harter Brocken und wird auch manchem Profi Kopfzerbrechen bereiten. Die englischen Texte sind stimmungsgeladen, aber sprachlich anspruchsvoll. Man legt sich besser ein Wörterbuch neben den Computer. Die ST-Version läuft sowohl mit Schwarzweiß- als auch mit Farbmonitor. (al)

Happy-Empfehlung:
Exzellentes Krimi-Adventure von den »Guild of Thieves«-Programmierern. Hoher Schwierigkeitsgrad.

Erste Hilfe:
— Auf der Toilette sollte man sich die Einrichtung genau ansehen, bevor David kommt.
— Fragen Sie jede Person über die andere aus.
— David hat einen Safe.

Starglider 2

Amiga (Atari ST, MS-DOS)
79 Mark (Diskette)





Die Egronen wollen unbedingt die Herrscher des gesamten Universums sein. Die Novenier hingegen wollen nur in Ruhe und Frieden auf ihrem Planeten leben. Das paßt den Egronen überhaupt nicht. Da es (wie im Spiel »Starglider« geschildert) nicht möglich ist, den Planeten Novenia zu erobern, wollen die Egronen den Planeten einfach rösten. Sie bauen im benachbarten Sonnensystem Solice einen Super-Laser zusammen, der in wenigen Stunden fertiggestellt sein wird. Diesen Laser rechtzeitig zu zerstören ist Ihre Aufgabe bei »Starglider 2«.

Der neue Starglider ist wiederum ein 3D-Action-Spiel, bei dem reichlich geschossen, aber auch ein wenig nachgedacht wird. Starglider 2 enthält ein komplettes Sonnensystem, mit Sonne, 14 Planeten und Monden, Asteroidengürtel, unterirdischen Tunnelsystemen und den gefürchteten Weltraum-Piraten. Quer über das Sonnensystem sind wichtige Gegenstände verstreut, die Sie alle einsammeln müssen, damit hilfreiche Techniker eine Neutronen-Bombe basteln können. Dies ist die einzige wirksame Waffe gegen den egronischen Super-Laser.

Die ausgefüllte 3D-Grafik ist flott und flüssig. Der Spieler kann das Spielfeld und das eigene Raumschiff aus jeder beliebigen Perspektive betrachten. Um die Geschwindigkeit auf ein Maximum zu treiben, können manche grafischen Details, wie etwa Schatten, per Tastendruck abgeschaltet werden. Auch sonst hat man an viel Spielkomfort gedacht: High-Scores auf Diskette, speicherbare Spielstände, Maus- oder Joystick-Betrieb und viele andere Feinheiten lassen Spieler-Herzen höher schlagen.

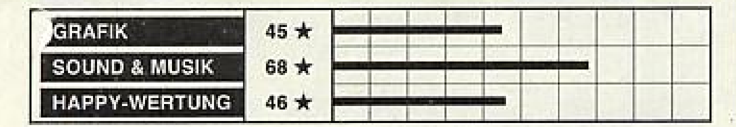
Auf dem Amiga brilliert Starglider 2 durch fantastische Soundeffekte. Der ST ist hier eher schwach auf der Brust. Durch einen besonderen technischen Kniff sind ST- und Amiga-Version von Starglider 2 auf ein und derselben Diskette enthalten. Auch die High-Score-Listen können ausgetauscht werden. Unsere Wertungen beziehen sich auf die Amiga-Version. (bs)

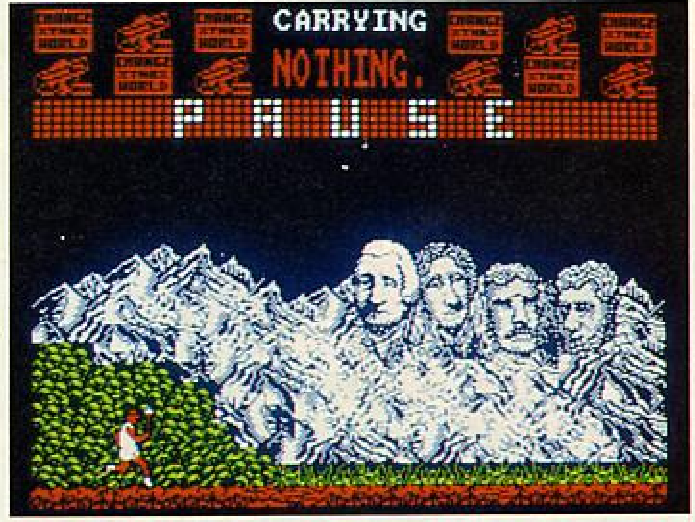
Happy-Empfehlung:
Schnelles, nicht sehr leichtes 3D-Actionspiel mit großem Spielfeld und Abenteuer-Elementen.

Erste Hilfe:
Als allererstes sollte man das Auftanken nach den im Handbuch beschriebenen Methoden üben. Man braucht eher neue Energie, als man denkt. Karten zeichnen ist sinnvoll, gerade bei den Tunnelsystemen.

The Race against Time

CPC (C 64, Spectrum)
20 Mark (Kassette)





Live Aid, Band Aid, Sport Aid — daß bei solchen Hilfsaktionen die Software-Branche nicht untätig herumsitzen darf, versteht sich von selbst. Die Softwarefirma Code Masters geht mit gutem Beispiel voran: Sie verzichtet bei »The Race against Time« auf den Gewinn. Der ganze Profit geht an »Sport Aid '88«, die damit gegen den Hunger in der dritten Welt ankämpfen.

Dementsprechend sportlich ist auch die Handlung des Spiels: Man steuert den Läufer Omar Khalifa auf seiner Reise um die Welt. Omar entzündete 1986 in Afrika eine Fackel und lief quer durch Europa bis nach Amerika vor das UN-Gebäude. Genau das können Sie mit Ihrem Joystick vollziehen — allerdings ohne sich Blasen an den Füßen zu holen. Im Gegensatz zu dem sportlichen Vorbild haben Sie auch nur fünf Minuten Zeit, um in sechs Kontinenten eine Flagge zu hissen und das symbolische Feuer zu entzünden.

Die Kontinente sind durch ein Flugnetz verbunden, das der Athlet beliebig oft benutzen kann. Von Zeit zu Zeit stößt man auf Gegenstände, die man aufnehmen kann. Man braucht sie zur Lösung des Spiels: In London schüttet es, ein Regenschirm wäre hier sicher nützlich — doch der liegt in der Sahara. Also muß man durch die Wüste und den Schirm holen. Mit etwas Glück findet man Sanduhren, die dem Spieler weitere Minuten Spielzeit bringen.

Das Spiel ist speziell für Einsteiger gedacht. Es läßt sich gut steuern und verhältnismäßig einfach lösen, wenn man weiß, wo sich welcher Gegenstand befindet.

Die Grafik ist für einen CPC nicht berauschend, trotzdem bekommt man einiges von der Welt zu sehen. Den Kreml kann man genauso bewundern wie die Pyramiden in Gizeh.

Auch Rock-Star Peter Gabriel (»Sledgehammer«) steuerte seinen Teil zu dem Spiel bei: Sein Song »Games without frontiers« erschallt in einer gut adaptierten CPC-Version aus dem Lautsprecher. (al)

Happy-Empfehlung:
Schlichtes Action-Adventure für einen guten Zweck. Ein nobler Zug, leider ein nur mittelmäßiges Spiel.

Erste Hilfe:
— Über die Brücke muß man springen, damit sie nicht beschädigt wird.
— Die Fackel trocken halten.
— Auf den Stuhl kann man klettern und von dort aus springen.

Bionic Commando

Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette), 39 bis 69 Mark (Diskette)





Ein Mann mit Mut, einer Mission und einem Teleskop-Arm — das ist genau die richtige Mischung, um die Zargons zu vertreiben. Nachdem diese Rasse die Erde vor zehn Jahren erobert hatte, wurden die überlebenden Menschen von den Invasoren in den Untergrund getrieben. Hier züchteten Wissenschaftler einen Super-Krieger mit einem »bionischen Arm«, den er jederzeit ausfahren kann. Durch diese organische Besonderheit und einen Standard-Laser gesegnet, zieht unser Held los, um die Zargons von der Erde zu vertreiben. Das »Bionic Commando« kann beginnen ...

Diese Umsetzung des gleichnamigen Capcom-Spielautomaten bringt ein paar neue Ideen in das Action-Genre. Der Bionic-Greifarm sorgt in den fünf unterschiedlichen Levels für Abwechslung. Per Feuerknopfdruck wird er ausgefahren, kann angreifende Gegner wegschubsen (aber nicht vernichten, dafür gibt's den Laser), Extras einsammeln und natürlich auch zum Klettern verwendet werden.

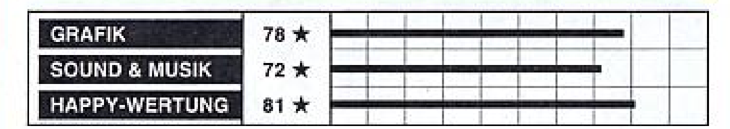
Die Atari ST-Version ist in technischer Hinsicht prächtig gelungen. Die detaillierte, farbenfrohe Grafik ist so gut, daß man das etwas merkwürdige (aber wenigstens schnelle) Pseudo-Scrolling verzeiht. Die knackigen Musikstücke begleiten das Spielgeschehen hervorragend. Leider wimmelt es hier nur so von Stellen, an denen man viel Glück braucht, um ohne den Verlust eines Lebens weiterzukommen. Dieser Umstand macht aus dem genervten Spieler rasch eine wutschnaubende Bestie und ruiniert eine sonst sehr gute Version. Es spricht für die gute Spielidee von Bionic Commando, daß man trotz dieser Ungerechtigkeiten immer wieder zur ST-Version zurückkehrt. C 64-Besitzer haben da gut lachen: Die Umsetzung für ihren Computer gibt grafisch nicht so viel her, ist spielerisch aber wesentlich fairer und damit motivierender. Die CPC-Umsetzung ist am schwächsten, was Grafik und Spielwitz angeht. (hl)

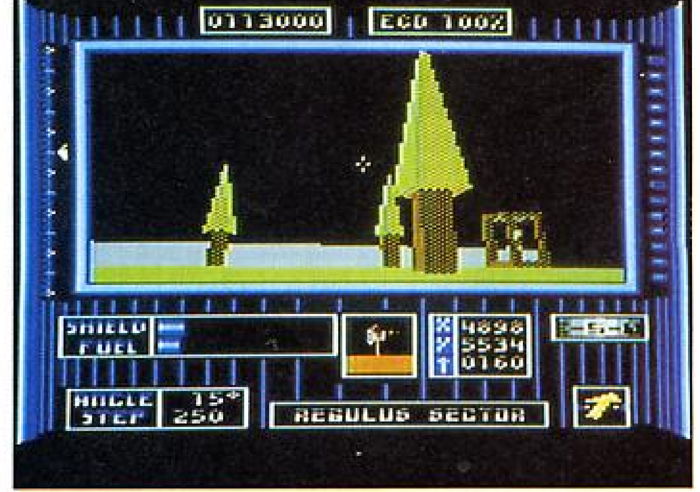
Happy-Empfehlung:
Mittelschweres (C 64) bis schweres (ST) Action-Spiel mit fünf Levels.

Erste Hilfe:
Die Anleitung verschweigt, daß man bei der C 64-Version den Bionic-Arm auch waagrecht ausfahren kann: Einfach den Joystick schräg nach unten und gleichzeitig den Feuerknopf drücken.

Dark Side

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
49 Mark (Kassette), 59 bis 69 Mark (Diskette)





Die Ketaren sind ein recht biestiges Völkchen. Da sie die blauen Augen der Bewohner vom Planeten Evath nicht mögen, wollen sie gleich ganz Evath in kleine Splitter schießen. Dazu installieren sie flugs eine geheime Superwaffe, genannt »Zephyr One«, auf dem Mond Tricuspid. In wenigen Minuten wird Zephyr One genug Energie angesammelt haben, um den Planeten zu vernichten. Sie müssen vorher das Energie-Versorgungsnetz für Zephyr One unterbrechen.

Sie stecken in einem Spezial-Raumanzug mit einem handlichen Laser und einer Tornister-Rakete ausgerüstet. Sie gehen oder kriechen auf der Oberfläche von Tricuspid herum, mit der Rakete können Sie sich auf erhöhte Punkte katapultieren. Der Laser ist ein echtes Universal-Instrument. Mit ihm schießen Sie Hindernisse und feindliche Panzer zu Staub, betätigen Schalter und unterbrechen die Kette der Energie-Türme.

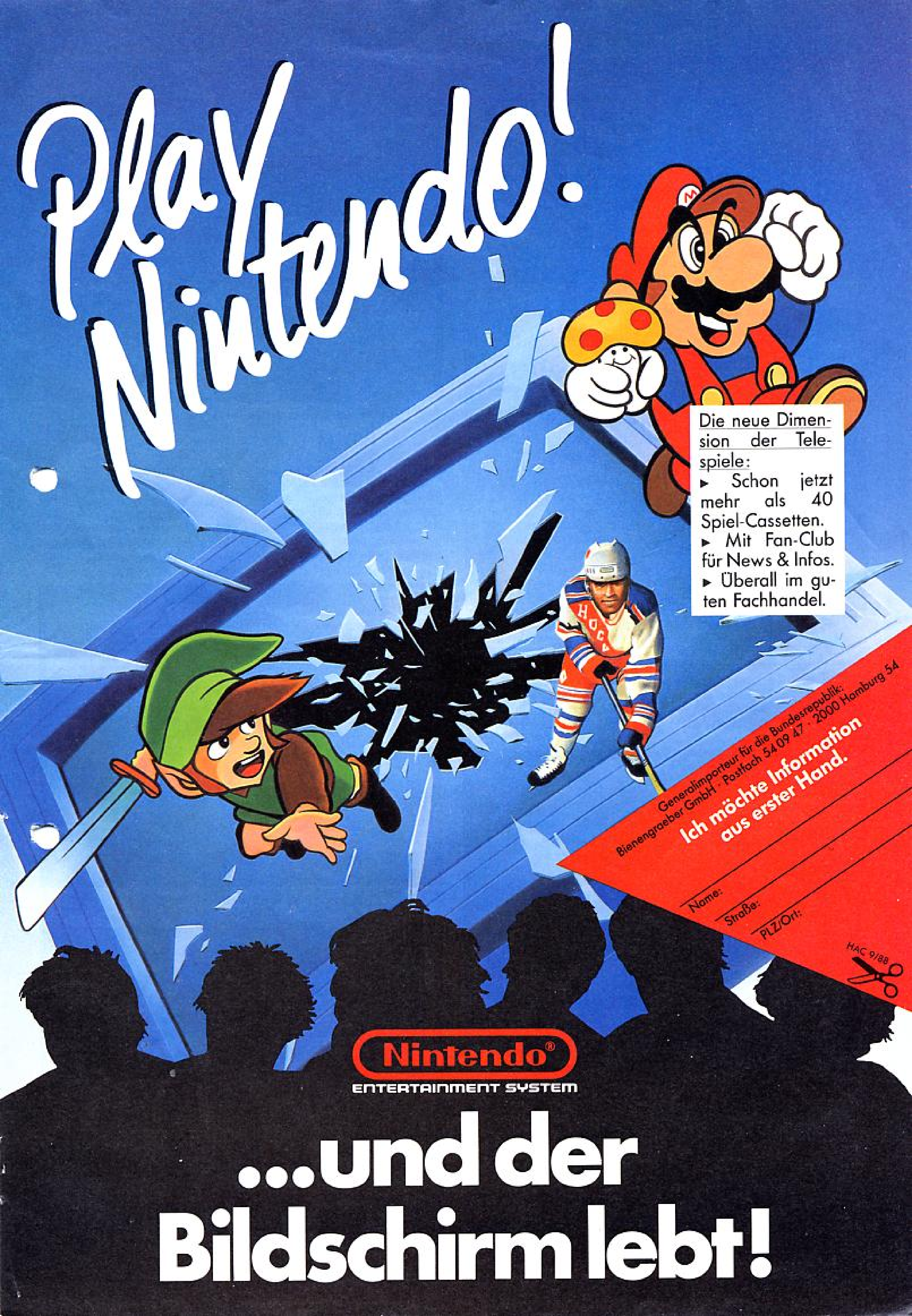
»Dark Side« ist ein dreidimensionales Action-Adventure, das den 3D-Effekt nicht nur als optische Verzierung benutzt. Viele der Puzzles basieren auf dem dreidimensionalen Aufbau des Geländes. Da muß man durch unterirdische Tunnels krabbeln, auf Teleporter klettern, Schalter an der Decke suchen, Dinge aus der Vogelperspektive betrachten, und so weiter.

Die 3D-Grafik ist auf dem C 64 recht langsam ausgefallen; an manchen Bildern rechnet der C 64 eine Sekunde. Ungeduldigen Menschen wird der Spielfluß dadurch viel zu langsam erscheinen. Trotzdem ist Dark Side ein spannendes Spiel mit ungewöhnlichen Puzzles, das 3D-Strategen begeistern sollte. Eine unheimlich klingende, sauber programmierte Musik und spärliche Soundeffekte halten nebenbei den Soundchip in Schwung.

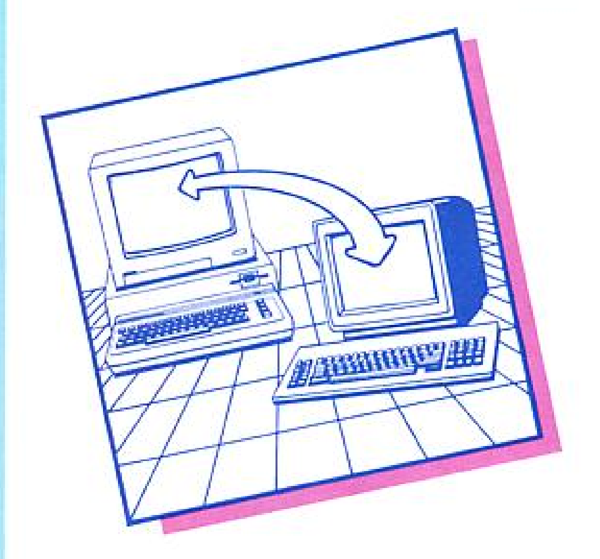
Da man an Dark Side sicherlich lange knobelt (inklusive Kartenzeichnen), wurde auch an eine Funktion zum Speichern des Spielstands gedacht. (bs)

Happy-Empfehlung:
Komplexes 3D-Action-Adventure mit langsamer Grafik, aber komplexem Spielverlauf. Nicht sehr einfach.

Erste Hilfe:
Im ersten Gebäude durch das kleine Loch in der Wand rechts kriechen, dann auf die graue Bodenfläche schießen. Schon ist der Eingang zum unterirdischen Tunnelsystem frei.



Play Nintendo!
Die neue Dimension der Telespiele:
▸ Schon jetzt mehr als 40 Spiel-Cassetten.
▸ Mit Fan-Club für News & Infos.
▸ Überall im guten Fachhandel.
Generalimporteur für die Bundesrepublik:
Bienengraeber GmbH · Postfach 54 09 47 · 2000 Hamburg 54
Ich möchte Information aus erster Hand.
Name:
Straße:
PLZ/Ort:
HAC 9/88
Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM
...und der Bildschirm lebt!



Kurz und bündig

Diesen Monat erscheint die Rubrik »Kurz und bündig« das letzte Mal, denn ab nächsten Monat wird sich Happy-Computer durch die beigelegte Spiele-Zeitschrift »Power Play« noch mehr um Umsetzungen kümmern. In der Rubrik »Kurztests« nehmen wir dann alle wichtigen Umsetzungen kritisch unter die Lupe und vergeben dann auch Testnoten wie bei unseren normalen Spieletests.



Atari ST

Vorsicht, Infektionsgefahr. Der ***Virus*** hat schon einige Spiele-Tester angesteckt, die dann stundenlang die Maus nicht mehr aus den Fingern legen konnten. Virus ist die Umsetzung des Archimedes-Knüllers »Zarch« (Test in Happy 6/88). Die ST-Version spielt sich angenehm schnell und bietet neben schön anzusehender 3D-Grafik auch ein paar gute Soundeffekte. Die Maus-Steuerung ist sehr sensibel, muß allerdings durch viel Übung erlernt werden, bevor man sich zu neuen High-Scores schwingen kann. Virus könnte sich zu einem neuen ST-Kultspiel entwickeln.

Ein echter Klassiker kehrt in diesem Monat in die Computerspiel-Welt zurück: ***Bomb Jack*** gibt es jetzt auch für Atari ST! Die hervorragenden CPC- und Spectrum-Versionen dieses Spielhallen-Hits hielten uns vor zwei Jahren ganz schön auf Trab. Die neue ST-Umsetzung, die uns zum Test vorlag, nutzt den Computer in technischer Hinsicht zwar nicht optimal aus (Grafik naja, Musik oweh), aber der Spielwitz stimmt. Obwohl Bomb Jack schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, macht es immer noch Spaß. Ein Muß für Fans von Plattform-Spielen!

Und noch ein Automat hat es nach langer Wartezeit bis zum ST geschafft: ***Space Harrier*** ist da. Die sehr schön gezeichnete Grafik bewegt sich auch ziemlich flott über den Schirm; die Musik ist ebenfalls nicht übel. Spielerisch hat der Harrier aber nicht den Schwung der Automatenversion. Da die Grafik doch merklich ruckelt, kollidiert man manchmal mit Gegenständen, denen man eigentlich ausgewichen ist. Außerdem läßt sich Space Harrier nur mit der Maus spielen, die das dauernde Hämmern auf die Feuerknöpfe sicher nicht so gut verträgt wie ein Joystick.

Nach den sehr schwachen 8-Bit-Versionen der Weltraum-Ballerei ***Sidearms*** liegt jetzt auch eine Umsetzung für den Atari ST vor. Die Grafik ist hier gut gelungen, das Scrolling flott, der Spielwitz hält sich aber in Grenzen, weil der Zwei-Spieler-Modus fehlt. Sidearms-ST ist eine Extrawaffen-haltige Ballerei der gehobenen Mittelklasse für Action-Freaks.



»Sidearms« auf Atari ST: viel Grau, aber gut zu spielen

Amiga

Neu für Amiga sind die Elite-Titel ***Beyond the Ice Palace*** und ***Thundercats***. Beide Umsetzungen sehen den ST-Versionen sehr ähnlich. Das stört aber nicht sonderlich, denn diese Spiele ernteten bereits auf dem ST gute Kritiken. Für Amiga-Action-Fans sind die Umsetzungen empfehlenswert.

Drei weitere Umsetzungen wurden angekündigt: »Bomb Jack«, »Sidearms« und »Space Harrier« sollen in Kürze auch für den Amiga erhältlich sein. Es ist zu erwarten, daß die Amiga-Versionen grafisch wie spielerisch mit den ST-Versionen (siehe oben) identisch sind.

MS-DOS

Das Science-fiction-Rollenspiel ***Starflight*** gehört mit zum Besten, was es an Software für MS-DOS-PCs gibt. Bislang lief das Programm nur mit CGA- und Hercules-Grafikkarten. Electronic Arts liefert jetzt endlich eine Version aus, die auch unter EGA läuft. Die Farbenpracht der EGA-Grafikkarte wird auch gut ausgenutzt. Starflight macht jetzt

Get Ready! »Space Harrier«-ST sieht sehr beeindruckend aus.



Ein Evergreen nun auch für Atari ST: »Bomb Jack« kommt



Brücke an Captain: »Starflight« läuft jetzt auch mit EGA!

...eich nochmal so viel Spaß. Eine C 64-Version wurde übrigens für Anfang 1989 angekündigt.

Adventure-Freunde können ruhigen Gewissens bei *Maniac Mansion* für MS-DOS zugreifen. Alle wichtigen Grafikkarten (Hercules, CGA, EGA, etc.) werden unterstützt. Leider ist unter MS-DOS nur die englische Version dieses Software-Klassikers zu erhalten. Mehr über Maniac Mansion steht in Happy-Computer 10/87.

Zum Schluß noch ein Tip für unsere Action-Freunde: Der Automat *Rampage*, bei dem drei Monster wie wild Städte zerstören, macht jetzt auch auf MS-DOS-PCs Furore. Rampage sieht unter EGA sehr schön aus, unter CGA ist die Farbenpracht natürlich eingeschränkt. Spielerisch ist Rampage nicht allzu intelligent und auch nicht sehr abwechslungsreich, doch wer komische Action-Spiele mag, sollte hier mal reinsehen.

C 64 & CPC

»The Bard's Tale« ist wieder da. Für C 64 und CPC sind vor kurzem Kassetten-Versionen des Rollenspiel-Klassikers erschienen. Obwohl jeder einzelne Dungeon von Kassette nachgeladen wird (nicht sehr komfortabel), müssen die Kassetten-Versionen auf vieles verzichten. So gibt es nur noch wenige unterschiedliche Monster-Grafiken, diese sind nicht animiert und sehen auch sonst nicht so schön aus, wie auf der C 64-Disketten-Version. Durch den geringen Spielkomfort und die stark abgespeckte Grafik können wir die Kassetten-Version nicht empfehlen. (hl/bs)



Lustiger Monster-Trubel jetzt auch auf MS-DOS: »Rampage«



Dribbel, Hechel, Schwitz!

Talent allein genügt nicht, um ein Spitzen-Fußballer zu werden. Da müssen auch ein paar Trainings-Einheiten ran, damit sich der Bolzplatz-Newcomer zum Top-Athleten mausert. Mit »Gary Lineker's Super Skills« erscheint demnächst eine Simulation von verschiedenen Schindereien, mit denen man zu Kondition, Kräften und Technik kommt. Auf dem Programm stehen unter anderem Gymnastikübungen, Gewichte stemmen, Dribblings und Elfmeterschießen. Die Fitneßstudio-Alternative in Software-Form erscheint rechtzeitig zum Bundesliga-Start für Atari ST, C 64, CPC und Spectrum. Unbestätigten Gerüchten zufolge hat Teamchef Beckenbauer das Programm schon bestellt, um sich für das Training mit den National-Kickern inspirieren zu lassen… (hl)



Quietschende Reifen, viele Missionen und Extrawaffen: Schnelle Autos bei »Overlander« auf dem Atari ST

Elite im Turbo-Modus: Overlander

Elite Systems arbeitet gerade an zwei neuen Spielen, die sich um schnelle Fahrzeuge und viel Action drehen. »Overlander« ist ein Autorenn-Spiel mit 3D-Grafik und wilden Schießereien. Es erinnert ein wenig an den Automaten »Roadblasters«. Von der ST-Version konnten wir ein erstes Demo sehen, das uns durch toll gezeichnete und sehr schnelle 3D-Grafik beeindruckte. Overlander soll für ST und Amiga, später auch für C 64, Spectrum und CPC erscheinen.

Auf dem C 64 sahen wir ein Demo von »Aquablast«, dem neuen Spiel der »Buggy Boy«-Programmierer. Hier steuern Sie ein bewaffnetes Schnellboot durch Krisengebiete. Auch dieses Spiel erinnerte entfernt an Roadblasters, wird aber erst für den C 64, danach für CPC und Spectrum und später vielleicht auch für ST und Amiga erscheinen. (bs)

Capcom-Knüller

Für den Rest des Jahres werden wir mit Umsetzungen von Capcom-Spielautomaten gut versorgt sein. Nach »Sidearms« und »Bionic Commando« wird bei GO! schon fleißig an den nächsten Titeln programmiert. Im Juli steht Straßenkampf mit »Street Fighter« an, im August wird uns die Flugzeug-Ballerei »1943« beschert. Für September und Oktober sind die Fernost-Prügelspiele »Black Tiger« und »Tiger Road« angesagt. Der Spielautomat »L.E.D. Storm« ist schließlich im Dezember fällig, was Umsetzungen angeht.

Alle neuen Capcom-Titel sollen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC und Spectrum erscheinen. Von Bionic Commando wird auch eine Version für MS-DOS-PCs erscheinen. (hl)

Ocean/Imagine läßt's krachen

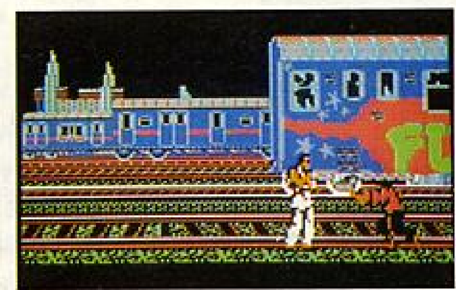
Rumms, Zoing, Donner: Auf dem neuen Veröffentlichungs-Plan von Ocean und Imagine wimmelt es nur so von handfesten Action-Spielen. Hier ein kleiner Blick auf die Titel, die alle bis Weihnachten erscheinen sollen.

»Typhoon«, »Operation Wolf«, »Victory Road« und »Guerilla Wars« haben eins gemeinsam: Es sind alles Umsetzungen von aktuellen Spielhallen-Automaten, bei denen viel Action angesagt ist. Ebenfalls sehr baller-lastig werden »Robocop« und »Rambo III« ausfallen, nur sind das keine Automaten-, sondern Film-Adaptionen. Und wer sich mit Action-Spielen nicht so recht anfreunden kann, wird wenigstens mit einem Titel bedacht: Die neue Sport-Simulation »Daley Thompson '88« soll rechtzeitig zum Start der Olympischen Sommerspiele erscheinen. Besondere Finesse: Die Wettkampf-Ergebnisse werden davon abhängig sein, wie fleißig man trainiert hat. Hoffentlich droht da kein Joystick-Muskelkater. (hl)



Die Umsetzung des Konami-Automaten »Typhoon« ist für September angekündigt. Hier schon mal ein Bild vom ersten Level der C 64-Version.







Dreimal Capcom am Stück: Von links nach rechts erkennt man »Street Fighter« auf Atari ST und C 64 sowie die ST-Version von »1943«

Computer shop und Gamesworld München/Nürnberg

Freeze Machine	**99,—**
Final Cartridge III	**99,—**
Trillogic Expert-Cartridge	**119,—**

VERSAND ODER IM LADEN ERHÄLTLICH!

Achtung in Kürze bei uns erhältlich: PC ENGINE - die Super-Spielkonsole aus Japan. Nähere Auskünfte bezüglich Preis und Spiele telefonisch.

Ankündigungen für August/ September bei Anzeigenschluß

Virus (= Zarch)	59,—	Amiga
Carrier Command	59,—	Amiga
Barbarian II/ Dungeon of Drax (Sept.)		Atari ST/Amiga
Stormtrooper		Atari ST/Amiga
Dungeonmaster	69,—	Amiga
Bermuda Project		Amiga/IBM
Vindicator	29,—/39,—	C64
Starray		Atari ST/Amiga
Rocket Ranger	69,—	Amiga
Last Ninja 2 (August)	35,—/45,—	C64
Pirates		Atari ST/Amiga
Fugger		Atari ST/Amiga
Summer Olympiad		Atari ST/Amiga
The Empire Strikes Back		C64/Amiga
Netherworld	29,—/39,—	C64
Terra Force		Atari/Amiga
Revenge of Doh		Atari ST
Verminator	59,—	Atari ST/Amiga
Red Storm Ris. (Aug.)	49,—	C64
Ooze		Atari ST/Amiga
Star Goose		Atari ST/Amiga
Ultima V	69,—	C64
Alien Syndrome	59,—	Amiga
Street Fighter		Amiga
Where Time stood Still		Atari ST/IBM
Charlie Chaplin		Atari ST/C64/IBM
Nigel Mansell's GP		Atari ST/Amiga/C64
Corruption		Amiga/IBM

C64-Neuheiten

	Kass. / Disk.
Road Blaster	29,— / 39,—
Hawkeye	29,— / 39,—
Games Winteredition	29,— / 39,—
Mickey Mouse	29,— / 39,—
Darkside	35,— / 45,—
Katakis	29,— / 39,—
Down at the Trolls	29,— / 39,—
Dark Side	35,— / 45,—
Barbarian II/Dung. o. Drax	29,— / 39,—
Pink Panther	29,— / 39,—
Dream Warrior	— / 39,—
Three Stooges	— / 49,—
Street Fighter	29,— / 39,—
Ring Wars	29,— / 39,—
Salamander	29,— / 39,—
Oops	29,— / 39,—
Vindicator	29,— / 39,—
Terrorpods	29,— / 39,—
Psygnosis-Barbarian	29,— / 39,—
4x4 Off Road Racing	29,— / 39,—

C64-Bestseller-Classics

Footballmanager II	29,— / 39,—
Wasteland	— / 49,—
Bard's Tale I	— / 49,—
Bard's Tale II	— / 49,—
Bard's Tale III	— / 59,—
Might & Magic	— / 59,—
Impossible Mission II	29,— / 39,—
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	— / 49,—
Bionic Commando	29,— / 39,—
Stealth Fighter	39,— / 49,—
Alien Syndrome	29,— / 39,—
Silent Service	29,— / 39,—
Fugger	29,— / 39,—
Pirates	35,— / 45,—
The Train	35,— / 39,—
Power at Sea	— / 39,—
Strike Fleet	— / 39,—

C64

Thunder Chopper	— / 59,—
Great Giana Sisters	29,— / 39,—
Apollo 18 Mission	— / 59,—
Cybernoid	29,— / 39,—
Gary Linnekers Soccer	26,— / 35,—
Alt. Reality the Dung.	— / 39,—
Jagd nach roter Oktober	39,— / 49,—
IO	29,— / 39,—
Matchday II	29,— / 39,—
Subbattle Simulator	— / 39,—
Miniputt	35,— / 49,—
Marauder	29,— / 39,—
Shoot em Up Const. Kit	39,— / 49,—
Blood Brothers	29,— / 39,—
Legacy of the Ancients	— / 49,—
PHM Pegasus	— / 49,—
Wizard Warz	29,— / 39,—
Up Periscope	— / 59,—
To be on Top	29,— / 39,—
Superstar Icehockey	29,— / 39,—
Hopping Mad	29,— / 39,—
Card Sharks	35,— / 49,—
Konami Arcade Collection	29,— / 29,—
Elite Six Pack Vol. 3	29,— / 39,—
Dark Castle	29,— / 39,—
Skate or Die	35,— / 49,—
Beyond the Ice Palace	29,— / 39,—
Earth Orbit Station	— / 49,—
International Soccer	29,— / 39,—
She Fox	29,— / 39,—
Target Renegade	29,— / 39,—

Strategie C64 (SSI-SSG-PSS-Microprose)

Eternal Dagger	— / 59,—
Sons of Liberty	— / 59,—
Pegasus Bridge	29,— / 39,—
Lords of Conquest	— / 49,—
Halls of Montezuma	— / 59,—
Questron II	— / 59,—
Bismarck	29,— / 39,—
Corporation	29,— / 39,—
Fugger	29,— / 39,—
Patton vs. Rommel	— / 49,—
Sorcerer Lord	— / 45,—

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Gauntlet II/Leathernecks 4-Playeradapter	20,—
Silent Service	59,—
Virus	59,—
Footballmanager II	59,—
Ultima IV	59,—
Beyond the Ice Palace	49,—
20000 Meilen unter dem Meer	59,—
Oids	59,—
Fire & Forget	59,—
Dungeon Master	69,—
Leathernecks	59,—
Bard's Tale I	69,—
Captain Blood	69,—
Sidewinder	29,—
Sundog	49,—
Mickey Mouse	59,—
Down at the Trolls	59,—
Euro Soccer	59,—
Out Run (sehr gut)	59,—
Impossible Mission II	59,—
Eddie Edwards Super Ski	59,—
Bermuda Project	59,—
Gauntlet II (sehr gut)	59,—
Overlander (sehr gut)	59,—
Alien Syndrome (super)	59,—
Corruption	59,—
Street Fighter	59,—
Quadralien	59,—
Thundercats	59,—
Wizard Warz	59,—
Legend of Sword	59,—
Buggy Boy	59,—
Indian Mission	59,—
Phantasm	59,—
Universal Military Simulator	59,—
Carrier Command (super)	59,—
Bionic Commando	59,—
Sidearms	59,—
The Empire Strikes Back	59,—

IBM

Elite	59,—
F-16 Falcon	79,—
Maniac Mansion	69,—
Chuck Yeagers adv. Flight Train.	69,—
Ancient Art of War at Sea	59,—
Jet	79,—
L.A. Crackdown	69,—
Star Flight	69,—
California Games	59,—
Bard's Tale	69,—
Pirates	59,—
Thexder	49,—
Gauntlet	59,—
Impossible Mission II	59,—

Amiga

Strike Force Harrier	59,—
Jet	115,—
Silent Service	59,—
Fire & Forget	59,—
Pink Panther	59,—
Port of Calls	89,—
Sidewinder	29,—
Down at the Trolls	59,—
Enlightenment (Druid II)	59,—
Bard's Tale II	79,—
Bard's Tale I	79,—
Sarcophaser	59,—
20000 Meilen unter dem Meer	59,—
Great Giana Sisters	59,—
Phantasm	59,—
Indian Mission	59,—
Return to Genesis	59,—
Tracers	69,—
Zoom	49,—
Ferrari Formula One	69,—
Superstar Icehockey	69,—
Leathernecks	59,—
Three Stooges	69,—
Craps Academy	69,—
Jagd nach roter Oktober	59,—
Better Dead than Alien	59,—
Romantic Encounter	69,—
Sentinel	49,—
Annals of Rome	59,—
Legend of the Sword	59,—
Footballmanager II	59,—
Euro Soccer	59,—
Buggy Boy (sehr gut)	59,—
Ebonstar	69,—
Star Wars	59,—

Brett- u. Rollenspiele ohne Comp.

Pattons Best	60,—
Raid on St. Nazaire	60,—
Partisan (ASL-Modul)	45,—
Nightmare on Elm St.	60,—
Hedgerow Hell	70,—
Central America	65,—
Open Fire	60,—
ADD Forgotten Realms	30,—
ADD World of Greyhawk	30,—
ADD Dragonlance Adventures	35,—
ADD World of Greyhawk Adventures	35,—
Hunt for Red October	45,—
Thunder at Casino	60,—
Dragonlance Boardgame	a.A.
Admirals Schach	60,—
Buck Rogers	a.A.
Adv. Squad Leader	95,—
Yanks (ASL-Module)	85,—

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Neu jetzt auch Nintendo-Spiele im Angebot!

z.B.

Punch Out	85,—
Legend of Zelda	95,—
Rad Racer	85,—
Metroid	85,—
Kid Icarus	85,—
Super Mario Broth.	65,—
Leichtathletik	a.A.
Ice Hockey	a.A.
R.C. Pro Am	a.A.
Gradius	a.A.
Adventure of Link	a.A.

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten, Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse. Bei Vorkasse erfragen Sie bitte telefonisch ob die gewünschten Titel lieferbar sind.

Computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden weiterhin in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computer shop/Gamesworld, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2

Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

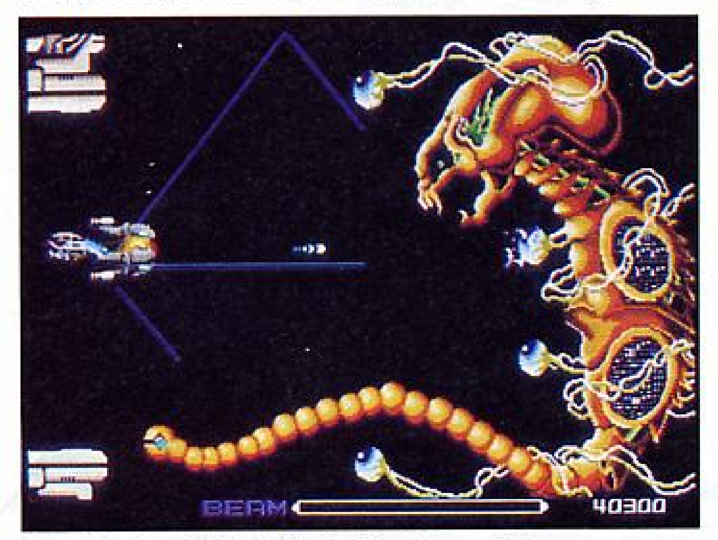
089/5022463

Die Spielhalle für daheim

Ein neues Videospiel-System aus Japan sorgt im Moment weltweit für Schlagzeilen: die PC-Engine von NEC. Grafik- und Sound-Fähigkeiten dieser kleinen Wunderkiste, die nicht viel größer als eine 5¼-Zoll-Diskette ist, lassen selbst den Amiga alt aussehen. Die PC-Engine protzt mit Sechs-Kanal-Stereo-Sound und bis zu 64 Farben gleichzeitig auf dem Bildschirm.

In Japan gibt es zur Zeit knapp 30 Spiel-Module für die PC-Engine. Das bislang beste Programm ist die Umsetzung des Spielhallen-Hits »R-Type«, die dem Automaten-Vorbild in nichts nachsteht. Grafik und Animation sind atemberaubend. Diverse Action-Adventures, eine Flipper-Simulation, Adaptionen von »Shanghai« und »Super Wonderboy in Monsterland« runden das Modul-Angebot ab.

Nähere Informationen zu dieser Wahnsinns-Kiste findet Ihr in Power Play 6, die zur Zeit am Kiosk liegt. (mg)



Atemberaubend: die PC-Engine-Version von R-Type



»Barbarian II« schlägt hier auf dem Atari ST zu

Feste drauf!

Das neue Palace-Spiel »Barbarian II: Dungeon of Drax« wird in Kürze für den C 64 veröffentlicht. Es bietet vier umfangreiche Levels mit Schwertkampf und Action-Adventure-Elementen. Ein paar Wochen später werden auch Umsetzungen für Amiga und Atari ST erscheinen. (hl)

Die Spiele-Hitparaden August 1988

Die Charts im Sommerloch: Die Leser-Hitparade bietet diesmal keinen einzigen Neuzugang. Am aufregendsten ist da noch die Indizierung eines Top 10-Titels. Bitte habt Verständnis dafür, daß wir den Namen dieses Spiels nicht mehr nennen dürfen. Auch unterhalb der Top 10 tat sich wenig. Der höchste Neuzugang ist das Sega-Videospielmodul »Alex Kidd« auf Rang 19. In den Sommermonaten sind die Billigspiele in England besonders stark vertreten. Wiederveröffentlichungen von früheren Vollpreis-Programmen beherrschen die etwas langweilige britische Software-Szene.

Auch die U.S.-Charts bieten wenig Erfrischendes, zudem immer mehr europäische Spiele mit etwas Verspätung in Amerika herauskommen.



Deutschland (Happy-Leser-Hits)

1. (1) Maniac Mansion (Lucasfilm/Activision)
2. (2) Great Giana Sisters (Time Warp/Rainbow Arts)
3. (4) Pirates (Microprose)
4. (3) California Games (Epyx/U.S. Gold)
5. (9) Superstar Ice Hockey (Mindscape)
6. (7) Wizball (Ocean)
7. (6) Bubble Bobble (Firebird)
8. (8) Indiziertes Spiel
9. (10) Defender of the Crown (Cinemaware/Mindscape)
10. (5) Test Drive (Accolade/Electronic Arts)



Großbritannien

1. (1) Steve Davis Snooker (Blue Ribbon)
2. (–) Ace (Cascade)
3. (–) Yogi Bear (Alternative)
4. (–) Bruce Lee (Americana)
5. (10) Way of the Exploding Fist (Ricochet)
6. (3) Target Renegade (Imagine)
7. (2) Ghostbusters (Ricochet)
8. (–) Out Run (U.S. Gold)
9. (–) Frank Bruno's Boxing (Encore)
10. (–) Rally Driver (Alternative)



U.S.A.

1. (1) Gauntlet (Mindscape)
2. (2) Paperboy (Mindscape)
3. (9) Questron II (SSI)
4. (3) Skate or die (Electronic Arts)
5. (5) The Three Stooges (Cinemaware)
6. (8) Maniac Mansion (Lucasfilm/Activision)
7. (–) The Bard's Tale III (Electronic Arts)
8. (7) California Games (Epyx)
9. (–) Impossible Mission II (Epyx)
10. (–) Test Drive (Accolade)

Bei der Happy-Leserhitparade sollte jeder mitmachen. Ihr könnt das Ergebnis mitbestimmen und nebenbei ein Computerspiel gewinnen. Schreibt uns einfach jeden Monat eine Postkarte mit Euren drei Lieblingsspielen und schickt sie an

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
Happy-Computer
Kennwort »Top 10«
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Absender, Computer-Typ und gewünschten Datenträger für den Fall eines Gewinns anzugeben. Wir verlosen zwölf Spiele unter allen, die sich bei der Top 10-Wahl beteiligen. Der Einsendeschluß ist jeweils am Ersten eines Monats und der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinner sind diesmal:

Manfred Blank, Augsburg
Timo Cremer, Lohmar-Birk
Henning Hosenberg, Bochum
Lars Ludwig, Niestetal
Helmut Micko, Benningen
Marko Mooß, Achim
Wolfgang Röttger, Kiel
Hermann Schierl, Gütersloh
Dietmar Schreiber, Kempen
Jens Steinborn, Leverkusen
Sascha Tawil, Berlin
Christian Welsch, Ertweiler-Ehlingen

Herzlichen Glückwunsch!

Abschließend wieder der Spiele-Tip der Redaktion: »Zak McCracken«. (hl)



An die Joysticks, fertig, los!

Top-Preise

Happy-Computer und Power Play rufen auf zur großen Spiele-Olympiade. Den geschicktesten Teilnehmern winken viele tolle Preise.

Super-Aktion!

Spannung. Konzentration. Zehntelsekunden entscheiden über den Sieg. Andächtig knacken die Mikroschalter der Joysticks. Ein Fehler und der sicher geglaubte High Score entschwindet in weiter Ferne.

Gute Computerspieler müssen Reflexe wie der Blitz und eiserne Nervenstränge haben. Aber wer ist der beste Joystick-Rüttler im ganzen Land? Wir wollen's jetzt wissen: bundesweit starten Happy-Computer und Power Play die große Spiele-Olympiade '88.

In 17 Kaufhof-Filialen im ganzen Bundesgebiet werden die Vorrunden mit dem Spiel »Great Giana Sisters« ausgetragen. Aus den Tagessiegern ermitteln wir den Gesamtsieger der jeweiligen Stadt. Alle Städtesieger treffen sich danach zur großen Finalrunde. Hier sind die Termine und Austragungsorte für die Vorrunden:

Kaufhof München, Kaufinger Str. 1, 8000 München 2: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Köln, Hohe Str. 41-53, 5000 Köln 1: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Aachen, Adalbertstr. 20-30, 5100 Aachen: 16.08. bis 20.08.
Kaufhof Düsseldorf, Königsallee 1, 4000 Düsseldorf 1: 23.08. bis 27.08.
Kaufhof Bonn, Remigiusstr. 20 bis 24, 5300 Bonn 1: 30.08. bis 03.09.
Kaufhof Heidelberg, Hauptstr. 28, 6900 Heidelberg: 30.08. bis 03.09.
Kaufhof Regensburg, Donau-Einkaufs-Zentrum, 8400 Regensburg: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Hamburg, Kritenbarg 10, 2000 Hamburg 65: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Stuttgart, Königstr. 6, 7000 Stuttgart 1: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof Krefeld, Hochstr. 57-59, 4150 Krefeld: 06.09. bis 10.09.
Kaufhof München, OEZ, Pelkovenstr. 155, 8000 München 50: 13.09. bis 17.09.
Kaufhof Wuppertal, Neumarkt 26, 5600 Wuppertal-Elberfeld: 13.09. bis 17.09.
Kaufhof Mainz, Schusterstr. 41-45, 6500 Mainz: 20.09. bis 24.09.
Kaufhof Koblenz, Löhrstr. 77-85, 5400 Koblenz: 27.09. bis 01.10.
Kaufhof Saarbrücken, Bahnhofstr. 82-100, 6000 Saarbrücken: 27.09. bis 01.10.
Kaufhof Frankfurt, Zeil 116-126, 6000 Frankfurt 1: 04.10. bis 08.10.
Kaufhof Kassel, Ob. Königstr. 31, 3500 Kassel: 04.10. bis 08.10.

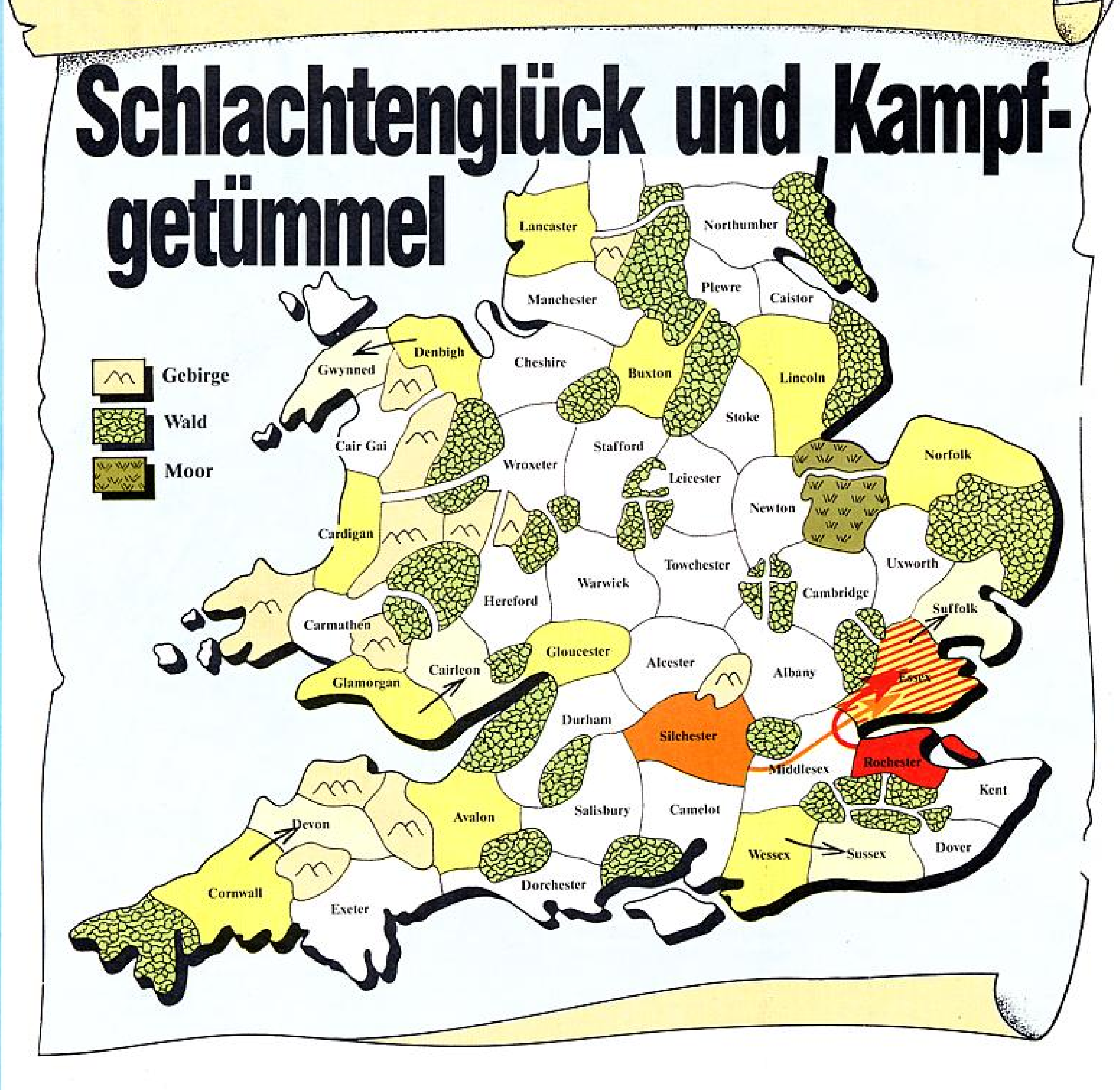
Die Finalrunde wird ein heißes Meeting der gewieftesten Computerspieler Deutschlands. Alle Städtesieger messen sich hier in mehreren Spielen; darunter ist ein bislang unveröffentlichtes Programm von Rainbow Arts! Die Städtesieger werden zum großen Finale eingeladen, das am 29. und 30. Oktober im Compu-Camp in Westensee (Schleswig-Holstein) stattfindet. Es werden auch Redakteure dabei sein, denn in Happy-Computer und Power Play wird groß über die Spiele-Olympiade '88 berichtet.

Der Sieger darf sich dann nicht nur rühmen, Deutschlands bester Computerspieler zu sein, sondern gewinnt auch noch den 1. Preis: einen Amiga 500 mit Farbmonitor. Als 2. Preis winkt ein Amiga 500-Grundgerät, als 3. Preis ein C64 mit Joystick und Spiel-Modul. Außerdem gibt's natürlich jede Menge Trostpreise, darunter viele Computerspiele von Rainbow Arts.

Wenn Ihr bei diesem Spiele-Wettkampf dabei sein wollt, dann füllt heute noch die Teilnahmekarte aus, die dieser Ausgabe beiliegt. Auf ihr stehen auch weitere Informationen zur Spiele-Olympiade '88. Die Teilnahmekarten müßt Ihr zu der Kaufhof-Filiale mitnehmen, bei der Ihr zur Vorrunde antreten wollt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. (hl)

Postspiel »Feudalherren« zum Mitmachen

Schlachtenglück und Kampfgetümmel



Mit wehenden Fahnen ziehen die Ritterheere in die Schlacht. Doch welche Burg soll belagert werden? Sie haben es wieder in der Hand, wie sich Baron »Happy-Computer« im Postspiel »Feudalherren« verhält. Machen Sie mit und gewinnen Sie.

Beruhigend streichelt Lord Happy-Computer den Hals seines schwarzen Streitrosses, das aufgeregt schnaubend auf der Ebene vor der Heimatburg Siegmunds, des Lords von Essex, tänzelt. Lord Happy-Computer, Herrscher über Rochester, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware und Freund aller Leser, blickt über die Schlachtreihe seiner 500 Ritter. Die Banner des Hauses Rochester (der galoppierende Chip auf rotem Grund) und die 300 Ritter unter dem Wappen des schwarzen Adlers von Silchester bilden eine beeindruckende Schlachtreihe. Katapulte werden in Stellung gebracht, dann gibt das Krummhorn das Signal zum Angriff. Mit eingelegten Lanzen setzt sich die Phalanx in Bewegung, die Hufe der Schlachtrösser donnern über die feuchte Erde. Als die Sonne blutrot hinter den Hügeln versinkt, ist der Sieg komplett. Nur 67 Ritter ließen bei dieser grandiosen Schlacht zum Ruhme Rochesters ihr Leben. Getreu den Absprachen hissen die beiden siegreichen Lords den Adler Silchesters an den Zinnen der Burg Essex. Der besiegte Siegmund war bereits während der Schlacht in der Verkleidung eines Bauern in sein Lehen Suffolk entflohen. Ob es ihm gelingt, wieder eine Armee aufzustellen und den Frieden zu brechen?

Zu Hause in Rochester studiert Lord Happy-Computer die Be-

Der Gewinner des letzten Monats

Die Happy-Leser plädierten für Aufrüstung und Überfall der Nachbarn (2B). Happy-Computer hat also im Jahr 804 AD 500 Ritter ausgebildet und zusammen mit Silchester Essex überfallen.

Aus allen Einsendungen haben wir einen Gewinner gezogen: Es ist Norbert Eggeling aus 3012 Langenhagen. Er gewinnt bei Peter Stevens ein komplettes Spiel »Feudalherren«. Wir gratulieren.

richte seiner Spione. Denbigh im Nordwesten unterwarf Gwynned, Glamorgan Cairleon und …nwall besiegte Devon. Süd… von Rochester unterwarf Wessex das Nachbarlehen Sussex seiner Oberherrschaft. Wessex entwickelt sich damit zu einem gefährlichen Gegner.

Ob aber Wessex auf ein Bündnisangebot von Rochester eingehen würde? Oder ist ein schneller Angriff auf diesen potentiellen Gegner im Süden sinnvoller?

Was meinen Sie, soll Lord Happy-Computer tun im Jahr des Herrn 803?

■ 3A) Soll er das Computer-Lehen Middlesex unterwerfen und ein Bündnis mit Wessex anstreben?

■ 3B) Soll er das Wessex-Lehen Sussex erobern und in Kauf nehmen, sich Wessex zum Feind zu machen?

■ 3C) Soll er seine Ritter zu Hause lassen, um für einen Angriff von Wessex gerüstet zu sein?

Schreiben Sie 3A), 3B) oder 3C) auf eine Postkarte und schicken sie ausreichend frankiert und mit Ihrem Absender versehen bis zum 25.8.88 an:

Redaktion Happy-Computer
Postspiel-Wettbewerb
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar

(jg)

Entscheiden Sie mit, gewinnen Sie ein kostenloses »Feudalherren«-Spiel

Fünfzehn Mitspieler gibt es im Postspiel »Feudalherren«, ein jeder Herrscher über eine kleine Provinz im England um das Jahr 800. Die anderen Provinzen verwaltet der Computer. Sieger ist der, der zuerst 23 Provinzfürsten dazu gebracht hat, ihm (oder einem seiner Vasallen) den Lehnseid zu schwören. Er wird dann zum neuen König von England gewählt.

Jeder Feudalherr gebietet über Städter (die Steuern zahlen und seinen Reichtum mehren), Ritter (mit denen er Schlachten schlagen und seine Burg verteidigen kann) und Bauern (die für die lebenswichtige Nahrung sorgen). Daneben kann er in Fischereiflotten, Märkte, Bergwerke und Sägewerke investieren.

»Feudalherren« ist ein computermoderiertes Postspiel. Jeder Spieler macht in der vorgegebenen Zeit seine Züge und schickt sie an den Spielleiter. Der wertet alles mit dem Computer aus und schickt die Ergebnisse an die Spieler zurück.

Monatlich begleiten wir ein Spiel »Feudalherren« und berichten darüber. Wie sich Lord »Happy-Computer, Beschützer der Bits und Bytes, Verteidiger der Computerfreaks, Herrscher über Soft- und Hardware, Freund aller Leser« im mittelalterlichen England verhält, können alle Leser mitbestimmen.

Zusammen mit Deutschlands größtem Postspiel-Anbieter, Peter Stevens, bei dem diese »Feudalherren«-Runde läuft, veranstalten wir dazu ein Gewinnspiel. Wir schildern die aktuelle Situation, in der sich Lord »Happy-Computer« aktuell befindet. Wir stellen drei Möglichkeiten vor, wie er sich in der nächsten Runde verhalten soll. Schreiben Sie uns auf einer Postkarte, was Sie für geschickter, für richtiger halten.

Unter allen Einsendungen eines Monats ziehen wir einen Gewinner. Der hat die Gelegenheit, gebührenfrei ein komplettes »Feudalherren«-Spiel bei Peter Stevens mitzuspielen, der die Kosten dafür (normalerweise 6 Mark je Runde) übernimmt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



Druid II Enlightenment

Matthias Herdner und Kai Nasiadek aus Zwingenberg haben sich ausführlich mit »Druid II« beschäftigt und eine ganze Reihe Karten gezeichnet. Bis auf eine Zeichnung sind die Karten in der richtigen Anordnung. Aber erstmal ihre Tips zum Spiel.

Dämonen-Vernichtung:
Zur Vernichtung des Dämons braucht man einen Deathland oder zwei Deathlights, ein Banquett und 25 Schuß. Es ist empfehlenswert, sich dem Dämon von unten zu nähern.

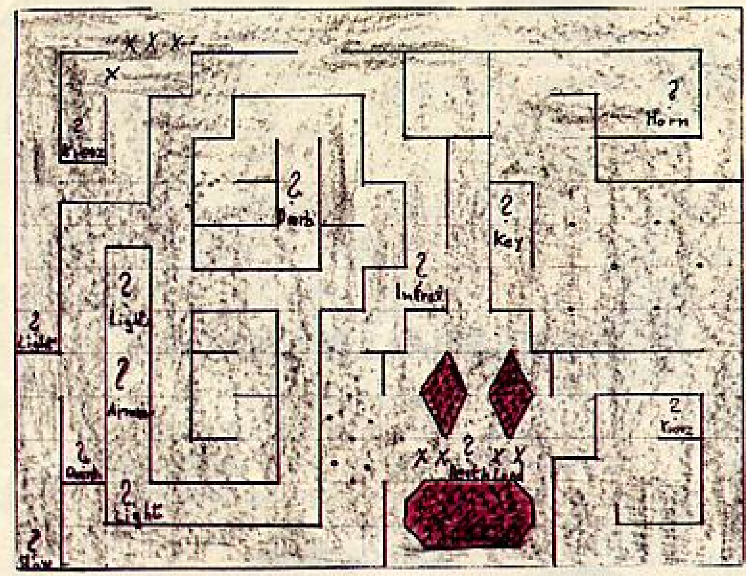
Tip: Den Armour aus diesem Level zu Hilfe nehmen. Und zwar greift man den Dämon von unten an und benutzt dabei den Armour, danach einen Deathland oder zwei Deathlights. Jetzt unablässig auf den Dämon feuern. Da dieser zurückschießt und der Armour nicht lange anhält, kann es sein, daß die Energie abnimmt. Deshalb empfiehlt es sich, ein Banquett bei sich zu haben. Nach einer gewissen Zeit verändert der Dämon seine Farbe — ein Zeichen für seinen baldigen Tod.

Allgemeine Tips
Wenn der Spieler einen Pilz berührt, wird er vergiftet. Um wieder zu Kräften zu kommen, nimmt man Wein oder Anidor. Man kann sich mehrere Leben sichern, wenn man Resurrection anwählt.

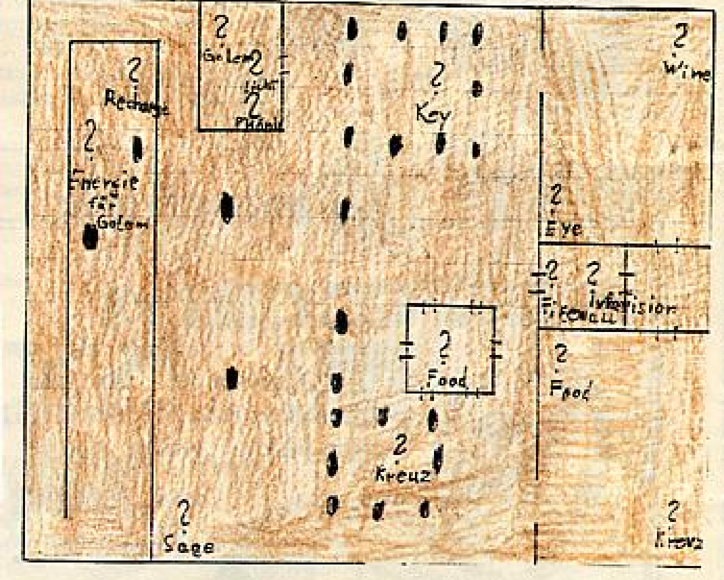
Vorsicht ist geboten, denn einige Gegner brauchen mehr als nur einen Schuß, zum Beispiel:

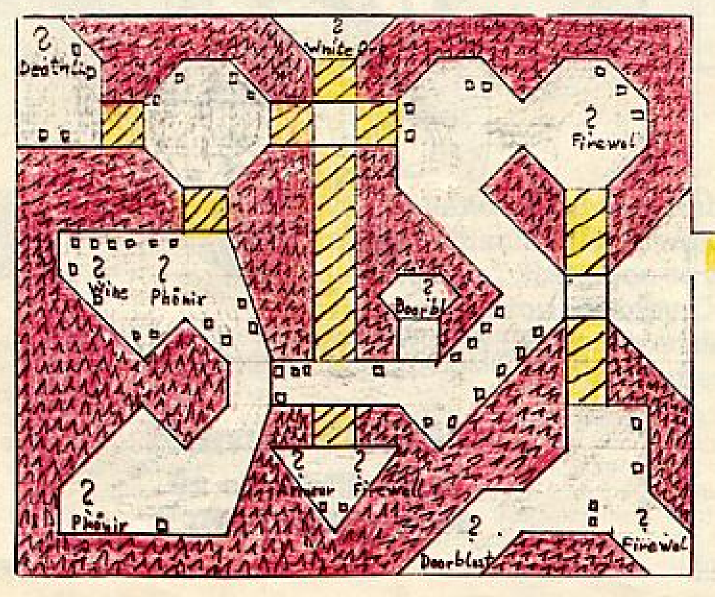
Pilze	7
Bäume	4
Teufel	2
Kraken	5
Algen	3
Skelette	4
Flammen	2
Statuen	7

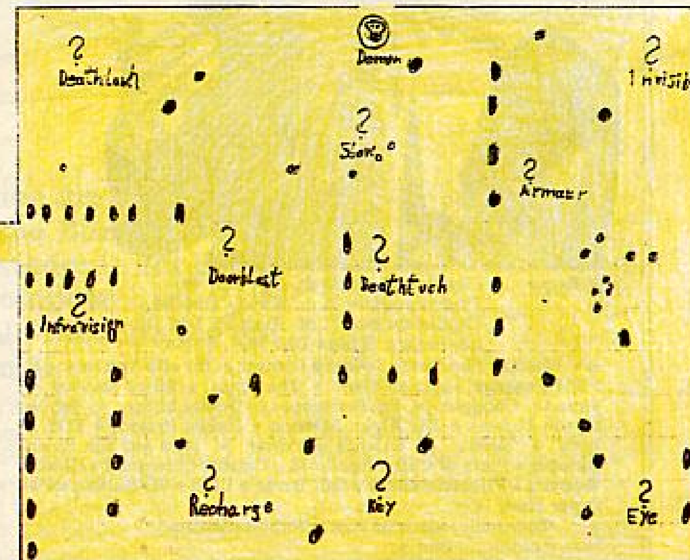
- ? ZAUBERSPRUCH
- GEBÜSCH
- WASSER
- FEUER
- FACKEL
- BRÜCKE
- MAUER
- TÜR
- STEIN
- SKELETTE
- PILZE
- BÄUME L.
- EISZAPFEN
- KREUZ
- GRABSTEIN
- BAUM
- HINDERNIS



Diese Karte gehört auf Seite 87 noch unter die hellgrüne Zeichnung links unten. Sie paßt leider nicht mehr an die richtige Stelle.





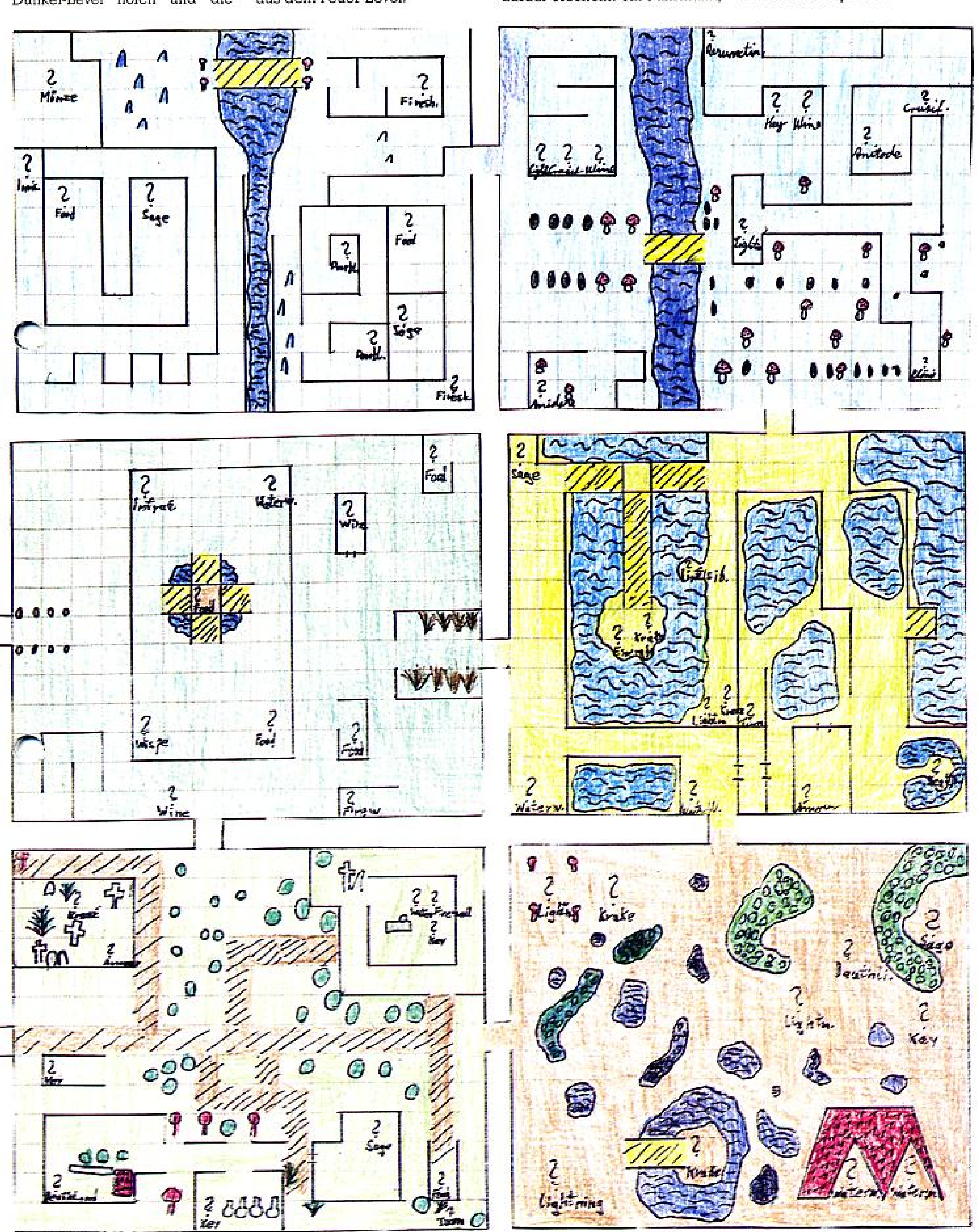


Acamantors Turm:

Um in den Turm zu gelangen, muß man das Horn aus dem Dunkel-Level holen und die Charons-Münze im Eis-Level finden.

Tip: Um Acamantor zu vernichten, braucht man den White Orb aus dem Feuer-Level.

Um überhaupt in den Turm zu gelangen, begibt man sich auf die Brücke ins Nichts im Wasser-Level und stößt ins Horn. Bald darauf erscheint ein Fährmann, der einen nur zum Turm bringt, wenn man die Münze bei sich trägt. Im Turm warten weitere fünf Level und zwei neue Dämonen auf den Spieler.



Hallo Freaks

Pirates

Konstruktive Kritik ist immer gern gesehen. Einem eingefleischten Freak des »Super-Action-Strategie-Adventures Pirates« haben unsere bisherigen Tips zum Spiel gar nicht geschmeckt. Außerdem sei die Frage aus Hallo Freaks 2/88 nicht richtig beantwortet. Deshalb hier die Tips von einem Governeur und Eigentümer von 600000 Gold.

Sie beantworten die Frage, zielen aber hauptsächlich auf Pirate-Points.

1. Um erfolgreich zu sein, braucht man keinesfalls gleich 100 oder mehr Männer. Weniger ist hier mehr. Tip: 30 bis 40 Männer, die dafür immer gut gelaunt sind.

2. Mit 36 Männern hat man etwa sieben Kanonen und kann (etwas Erfahrung allerdings vorausgesetzt) alle Schiffe kapern und versenken. Das Schlimmste, was einem passieren kann, ist ein Kampf mit dem Leutnant der Meuterer. Es macht überhaupt nichts, wenn man gewinnt, denn Geld und Leute sind trotzdem weg.

Bei 40 Männern passiert das aber nie.

3. Wenn die Mannschaft »angry« ist, muß man sofort die nächste feindliche Stadt von Land angreifen und sich auf zirka 30 Mann zusammenschießen lassen. Das treibt die Meuterei schnell aus.

4. Die Route der Schatzflotte und des Silberzuges verläuft: Cumana, Caracas, Maracaibo, Rio de la..., Santa Marta, Cartagena, Panama, Puerto Bello, Campeche, Vera Cruz, Havana, Florida Chn.

Aus dieser Route kann man Kapital schlagen. Wenn man zum Beispiel die Information bekommt: »The Treasure Fleet is in Havana«, segelt man sofort in den Florida Chn., wo dann auch schon bald die Schatzschiffe auftauchen. Diese haben etwa 250 Männer und 30 Kanonen. Nur Mut, sie sind nicht schwer zu bekämpfen (weil keine Jäger oder Piraten). Man kann die Schiffe getrost im Verhältnis 1:5 entern (bei »Skill« immer fechten nehmen).

Ein Schatzschiff bringt etwa 50000 Gold.

5. Nun zu den feindlichen Städten. Eine Taktik, mit der man jede Stadt erobern kann: Mit 40 Mann vor der feindlichen Stadt kreuzen und sich gezielt mit Piraten anlegen. Nach deren Niederlage kommen meistens 30 bis 50 Mann »rüber«, die r diesmal annimmt. Jetzt hat man 80 Leute, die unzufrieden sind. In diesem Zustand sollte man sofort die Stadt von Land her angreifen und sich auf normale Stärke dezimieren lassen. Nach ein paar Wochen greift man die Stadt wieder mit neu hinzugekommenen Leuten an (von Land) und zieht sich, wenn nötig, wieder zurück.

Clou: Die Soldaten der Stadt werden weniger, aber die Größe der eigenen Mannschaft bestimmt man selbst.

6. In Friedenszeiten verlegt man sich auf den Schiffs- und Güterhandel. In Dutch-Städten Zucker etc. kaufen (ist dort am billigsten) und die Waren in anderen Städten zum fünffachen Preis verkaufen. Das macht pro Tonne 100 Gold Gewinn, also 10000 Gold mit einer Ladung.

Überhaupt dient die Fried zeit als Versöhnungsphase, wo man versucht, mit »Hostile«-Ländern Frieden zu schließen (auf Amnestien sofort eingehen).

Noch ein Weg, sich in Friedenszeiten einen guten Namen zu machen: Werden Sie Piratenjäger!

7. Gefangene Hunter und Piraten mit hohem Rang sperrt man am besten ein. Hohe Tiere sind: Admiral, Baron, Marquis, Duke. Lösegelder bis zu 12000 kommen tatsächlich vor.

Andere Gefangene fragt man nach Schatzflotte und Silberzug aus, da man von denen kein Lösegeld bekommt.

8. Die »Umgehungs-Taktik« ist bei Schiffskämpfen am besten. Also immer in die entgegengesetzte Richtung des Gegners und volle Geschwindigkeit fahren. Bei Schiffsduellen niemals auf ein »laufendes Duell« einlassen, da man dabei zu viele Männer verliert.

9. Zum Aufhören muß man eine Stadt im feindlichen Gebiet in ei-

genes Land umgewandelt haben, zum Beispiel Santa Marta. Nun greift man Cartagena von Land aus an und läßt sich gnadenlos dezimieren, bis auf einen Mann (sich selbst). Nun geht (!) man nach Santa Marta zurück und braucht das ganze Gold mit niemanden zu teilen.

10. Für noch mehr Pirate-Points muß man:
- alle Familienmitglieder befreit haben (insgesamt vier)
- geheiratet haben (aber keine häßliche)
- viel Land besitzen (mindestens 10000 Acres)
- mindestens in zwei Ländern Duke sein
- nie Leute-Pulks von bis zu 300 Männern annehmen
- nie ein Schiff im Riff versenken lassen. Gold und Männer halbieren sich, wenn man zum Beispiel zwei Schiffe hat.
- der beste Schiffstyp ist Barke.
- für 100 Acres Land lohnt sich die Beförderung nicht, erst ab 1000 Acres.

Mit den Tips vom »Pirates-Profi« ist jetzt auch die Frage aus Happy 2/88 (»warum ist die Mannschaft dauernd angry«) erschöpfend beantwortet.

Superstar Soccer

Wer bei der EM auf den Geschmack gekommen ist, hier einige Tips zu »Superstar Soccer« von Mathias Möller:
- Trading Points zunächst für Mittelstürmer (cf) und Torwart (GK) verwenden. Erst wenn beide möglichst gut sind, die anderen Positionen verstärken.
- Nicht alle Trading Points schon zu Saisonbeginn verbrauchen, sondern besser einige für Ersatz bei möglichen Verletzungen während der Saison aufbewahren.
- Möglichst keine Schüsse auf das eigene Tor kommen lassen, sondern durch Fallrückzieher oder Kopfball abwehren. Das verhindert nicht nur Tore, sondern auch eine Verletzung des Torwarts bei einer Parade.
- Generell die Mitspieler in der Nähe des gegnerischen Tores hoch anspielen, da Fallrückzieher und Kopfbälle leichter im Netz zappeln.
- Ecken vor dem gegnerischen Tor stets auf das kurze Eck spielen, Ecken am eigenen Tor wegschlagen.
- Solange die eigene Mannschaft nicht im Ballbesitz ist, den Feuerknopf drücken, um schneller zu werden. Vorsicht: Sobald der Ball den Boden verläßt, erfolgt ein vielleicht ungewollter Fallrückzieher oder Kopfball.



Knight Orc

Frank Schmidt aus Berlin spielt auf seinem Amiga das Adventure »Knight Orc«. Ursprünglich wollte er wissen, wie man über die Hecke kommt, aber das weiß Frank inzwischen (»Mat« mitnehmen, auf die Hecke packen, dann geht's). Mittlerweile hat Frank 400 von 1000 Punkten, eine Menge Tips und neue Fragen. Hier erstmal seine Tips.

Im zweiten Teil des Adventures geht es ja darum, Zaubersprüche zu lernen und Leute zu rekrutieren. Sprüche:

— »Glow« hat man, wenn man die »inscription« vor der Höhle liest.
— »Cold« findet man im Berg, in der Kammer mit einer Inschrift, die man nur im Dunkeln lesen kann.
— »Charisma« erscheint, wenn der Druide beim Aunthill auftaucht und auf das Wasser bläst.
— Am Anthill findet man ein Buch, das man nur einmal lesen kann. Der Spruch darin ändert sich, je nachdem, welche Sprüche man bereits besitzt (Cold, dann Death, dann Lightning Bolt etc.)
— »Death«: Im Spukhaus sieht man beim Bett eine Maus, die man fangen muß. Dazu schließt man die Tür und stopft alle Löcher zu, die die Maus nacheinander findet. Dann legt man den Sack auf den Boden und die Maus schlüpft hinein. Um die Maus zu verstehen, braucht man den »Slow«-Spell.
— »Slow«: Im Haus folgt man dem »Ghost«, dann findet man die Knochen und legt sie hin.
— Um den Sack zu finden, benötigt man den Helm von »Oink« (einfach wegnehmen), dann erst kommt man im Berg die Treppe zur Küche hinauf. Man findet ebenfalls »Rat Pie«, was Grok sehr mag und seinen Plan dafür herausrückt (gibt nur Punkte).
— »Grow«: Im Garten findet man »Garlic« (mitnehmen) und einen »Tiny Marrow« mit sehr kleiner Schrift. Der Spruch dazu ist neben dem Garten in der Hütte an der Tür. Man erhält dann vom Marrow den
— »Cure«-Spell.
— »Eye«: Im Spukhaus mit »Cold« die Flammen löschen.
— »Knives«: Mit »Eye« und dem Garlic ausgestattet geht man in das Gewölbe südlich vom Friedhof. Der Vampir saugt dann das »Eye« auf, öffnet die Tür und bedankt sich mit dem »Knives«-Spruch.
— »Jump«: Im Marsh den Frosch küssen, dann findet man die »Pebble«, die man ansehen sollte.

Den Drachen bekommt man friedlich, wenn man zu ihm hingeht und die Maus dabei hat, die ihn beißt.

Das waren die Tips von Frank. Jetzt kommen seine Fragen zum Adventure:
1. Wie kommt man in das »Castle«? Die Zugbrücke ist jetzt zwar unten, aber hinein komme ich trotzdem nicht.
2. Wie kommt man beim »Turnstile« weiter?
3. Wie kommt man in das Haus auf der Brücke, ohne daß der Troll angreift?
4. Was mache ich mit dem »Driftwood«?
5. Wie komme ich mit den Ameisen klar?
6. Warum kann ich keine Personen rekrutieren?
7. Wie bekommt man die »Plaque« sauber?

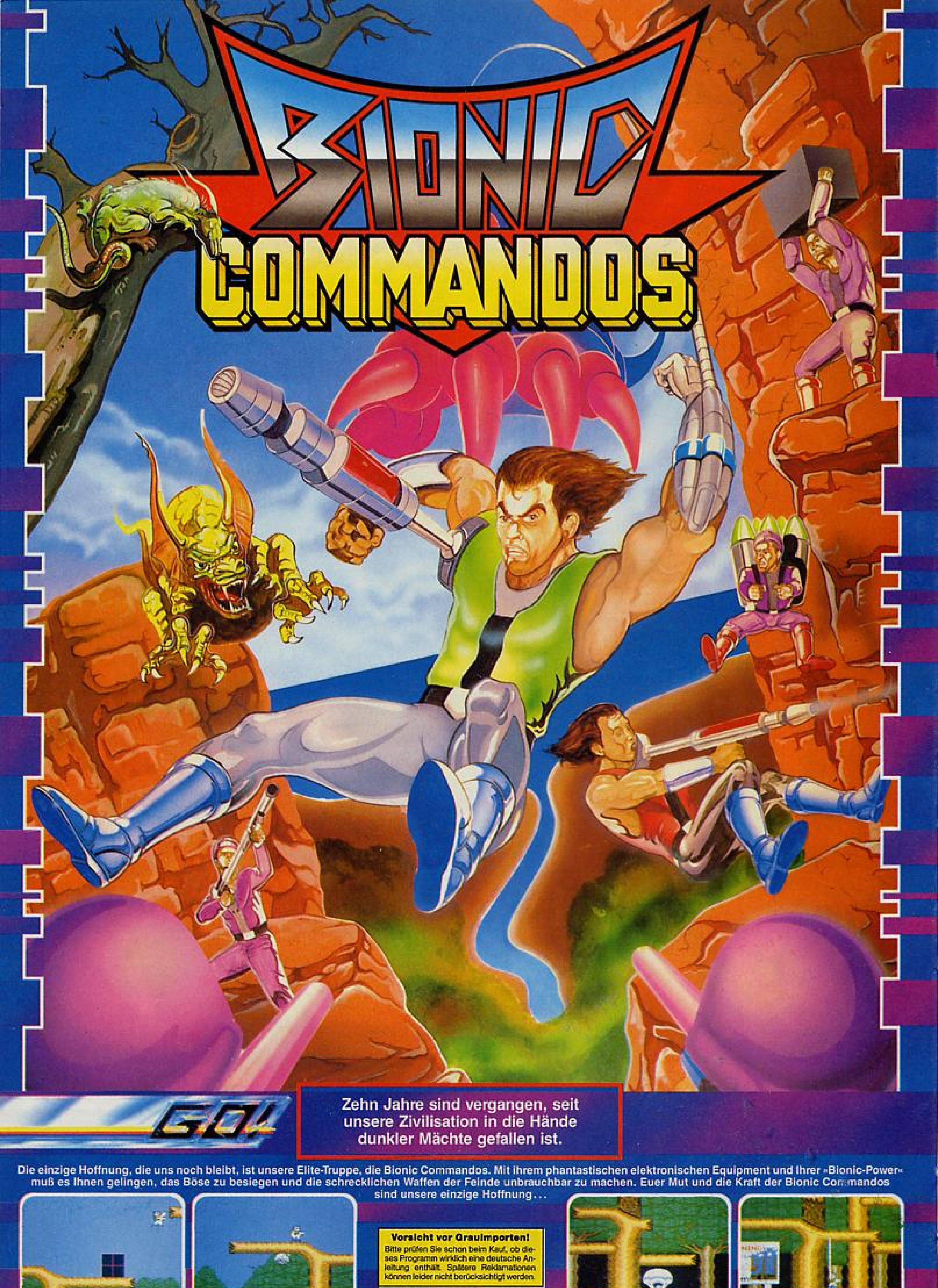


» Hallo Freaks,
ab der nächsten Ausgabe liegt jeder Happy-Computer die Power Play bei. Die meisten von Euch kennen sie bereits. Das wirkt sich natürlich auf den Spiele-Teil und vor allem auf die Rubrik »Hallo Freaks« aus, denn von doppelten Rubriken haben Ihr ja nichts. Aber zu Eurer Beruhigung: Hallo Freaks wird weiter erscheinen. Zwar etwas verändert und spezialisiert, aber weiterhin jeden Monat. Dazu kommen für Euch seitenweise Anatols »Power-Tips«, mit der Chance, 300 Mark für den Tip des Monats zu bekommen.

Eure Spiele-Crew (von einem Happy-Leser gezeichnet) «



ALIEN SYNDROME
SEGA®
Deutsche Verpackung/ deutsche Anleitung
C+VG HIT!
coin OP HIT!
ACE
Spectrum
Atari ST
Commodore 64
Atari ST
Distributor: BOMICO
Vertriebs und Investitions GmbH
Elbinger Str. 3, 6000 Frankfurt/M. 90, Tel. 069/706050
Erhältlich für:
C64/128 Diskette + Kassette, Atari ST/Amiga
© SEGA 1987. This game has been manufactured under license from Sega Enterprises Ltd., Japan, and "ALIEN SYNDROME™" and "SEGA®" are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Coding © 1988. Programmed by Softek International Ltd.


BIONIC
COMMANDOS
GO!
Zehn Jahre sind vergangen, seit unsere Zivilisation in die Hände dunkler Mächte gefallen ist.
Die einzige Hoffnung, die uns noch bleibt, ist unsere Elite-Truppe, die Bionic Commandos. Mit ihrem phantastischen elektronischen Equipment und ihrer »Bionic-Power« muß es Ihnen gelingen, das Böse zu besiegen und die schrecklichen Waffen der Feinde unbrauchbar zu machen. Euer Mut und die Kraft der Bionic Commandos sind unsere einzige Hoffnung...
Vorsicht vor Grauimporten!
Bitte prüfen Sie schon beim Kauf, ob dieses Programm wirklich eine deutsche Anleitung enthält. Spätere Reklamationen können leider nicht berücksichtigt werden.
CRASH: Bionic Commandos ist ein Spiel, das durch und durch Spaß macht, es ist eine Schande, es zu versäumen! – Spectrum Version
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2
Distribution in Österreich: Karasoft in der Schweiz: Thali AG